

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR INTERAKTIF  
BERBASIS KEARIFAN LOKAL PADA TEMA V  
PAHLAWANKU KELAS IV SD O37 BARANAE  
KEC. BAEBUNTA KAB. LUWU UTARA**

*Skripsi*

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memeroleh Gelar Sarjana  
Pendidikan(S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo*



**PROGAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH  
IBTIDAIYAH FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU  
KEGURUAN INSTITUT AGAMA ISLAM  
NEGERI PALOPO  
2023**

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR INTERAKTIF  
BERBASIS KEARIFAN LOKAL PADA TEMA V  
PAHLAWANKU KELAS IV SD O37 BARANAE  
KEC. BAEBUNTA KAB. LUWU UTARA**

*Skripsi*

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memeroleh Gelar Sarjana  
Pendidikan(S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo*



**Pembimbing:**

- 1. Prof. Dr. Abdul Pirol, M.Ag.**
- 2. Dr. Hj. Salmilah, S.Kom., M.T.**

**PROGAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH  
IBTIDAIYAH FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU  
KEGURUAN INSTITUT AGAMA ISLAM  
NEGERI PALOPO  
2023**

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Hariawan  
NIM : 19 0205 0027  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

1. Skripsi/tesis ini merupakan hasil karya saya sendiri, bukan plagiasi atau duplikasi dari tulisan/karya orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri,
2. Seluruh bagian dari skripsi/tesis ini adalah karya saya sendiri selain kutipan yang ditunjukkan sumbernya. Segala kekeliruan dan atau kesalahan yang ada di dalamnya adalah tanggung jawab saya.

Bilamana di kemudian hari pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi administratif atas perbuatan tersebut dan gelar akademik yang saya peroleh karenanya dibatalkan.

Demikian pernyataan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palopo, 12 Juni 2023

Yang membuat pernyataan,



Hariawan  
19 0205 0027

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul *Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Pada Tema V Pahlawanku Kelas IV SD 037 Baranae Kec. Baebunta Kab. Luwu Utara* yang ditulis oleh *Hariawan* Nomor Induk Mahasiswa (NIM) 19 0205 0027, Mahasiswa Program Studi *Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan* Institut Agama Islam Negeri Palopo, yang dimunaqasyahkan pada hari *Kamis*, tanggal *27 Juli 2023* bertepatan dengan *9 Muharram 1445 H* telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan Tim Penguji, dan diterima sebagai syarat meraih gelar *Sarjana Pendidikan (S.Pd)*.

Palopo, **7 Agustus 2023**  
7 Muharram 1445 H

### TIM PENGUJI

- |   |                 |   |
|---|-----------------|---|
| 1. Dr. Muhammad Guntur, S.Pd., M.Pd.      | Ketua Sidang (  |   |
| 2. Dr. Firman, S.Pd., M.Pd.               | Penguji I (     |  |
| 3. Aishiyah Saputri Laswi, S.Kom., M.Kom. | Penguji II (    |  |
| 4. Prof. Dr. Abdul Pirol, M.Ag.           | Pembimbing I (  |  |
| 5. Dr. Hj. Salmilah, S.Kom., M.T.         | Pembimbing II ( |  |

### Mengetahui:

a.n Rektor IAIN Palopo  
Dekan Fakultas  
Tarbiyah dan Ilmu Keguruan,

Ketua Program Studi  
Pendidikan Guru Madrasah  
Ibtidaiyah (PGMI)



Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd.  
NIP. 19670516 200003 1 002



Dr. Muhammad Guntur, S.Pd., M.Pd.  
NIP. 19791011 201101 1 003

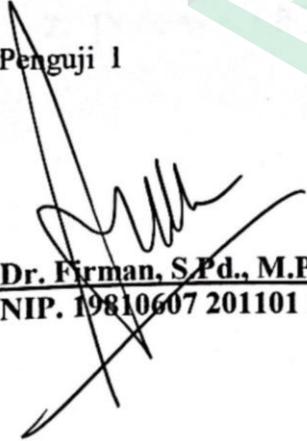
## PERSETUJUAN PENGUJI

Setelah menelaah dengan seksama skripsi berjudul “*Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis Kearifan Lokal pada Tema V Pahlawanku Kelas IV SD 037 Baranae Kec. Baebunta Kab. Luwu Utara*”.

Nama : Hariawan  
Nim : 19 0205 0027  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Menyatakan bahwa skripsi tersebut telah memenuhi syarat-syarat akademik dan dinyatakan layak untuk diujikan pada sidang ujian *munaqasyah*.

Penguji I

  
**Dr. Firman, S.Pd., M.Pd.**  
NIP. 19810607 201101 1 009

Penguji II

  
**Aishiyah Saputri Laswi, S.Kom., M.Kom**  
NIP. 19880826 202012 2 011

## NOTA DINAS TIM PENGUJI

Lamp :

Hal :

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
di,

Palopo

*Assalamu 'Alaikum Wr. Wb.*

Setelah melakukan bimbingan baik dari segi isi, bahasa, maupun teknik penulisan terhadap skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Hariawan  
NIM : 19.0205.0027  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Judul Skripsi : Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis Kearifan Lokal pada Tema V Pahlawanku Kelas IV SD 037 Baranae Kec. Baebunta Kab. Luwu Utara.

Maka naskah skripsi tersebut dinyatakan sudah memenuhi syarat-syarat akademik dan layak diajukan untuk diujikan pada ujian *munaqasyah*.

Demikian disampaikan untuk diproses selanjutnya.

*Wassalamu 'Alaikum Wr. Wb.*

### TIM PENGUJI

1. Dr. Firman, S.Pd, M.Pd.

Penguji I

2. Aishiyah Saputri Laswi, S.Kom., M. Kom.

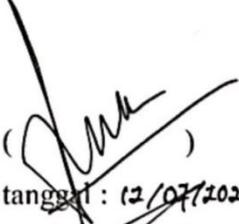
Penguji II

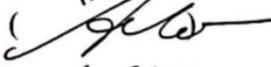
3. Prof. Dr. Abdul Pirol, M.Ag.

Pembimbing I/Penguji

4. Dr. Hj. Salmilah, S.Kom., M.T.

Pembimbing II/Penguji

()  
tanggal : 12/07/2023

()  
tanggal : 18/07/2023

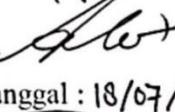
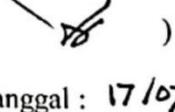
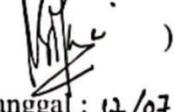
()  
tanggal : 17/07/2023

()  
tanggal : 12/07/2023

## HALAMAN PERSETUJUAN TIM PENGUJI

Skripsi yang berjudul “*Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis Kearifan Lokal pada Tema V Pahlawanku Kelas IV SD 037 Baranae Kec. Baebunta Kab. Luwu Utara*”, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut agama Islam Negeri Palopo, yang telah diujikan dalam seminar hasil penelitian pada hari Jumat, tanggal 23 Juni Tahun 2023, telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan Tim penguji, dan dinyatakan layak untuk diujikan pada sidang ujian *munaqasyah*.

### TIM PENGUJI

1. Mirnawati, S.Pd., M.Pd.  
Ketua sidang (  )  
tanggal : 17/07/2023
2. Dr. Firman, S.Pd, M.Pd.  
Penguji I (  )  
tanggal : 12/07/2023
3. Aishiyah Saputri Laswi, S.Kom., M. Kom.  
Penguji II (  )  
tanggal : 18/07/2023
4. Prof. Dr. Abdul Pirol, M.Ag.  
Pembimbing I/Penguji (  )  
tanggal : 17/07/2023
5. Dr. Hj. Salmilah, S.Kom., M.T.  
Pembimbing II/Penguji (  )  
tanggal : 12/07/2023

## PRAKATA

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

إِنَّ الْحَمْدَ لِلَّهِ نَحْمَدُهُ وَنَسْتَعِينُهُ وَنَسْتَغْفِرُهُ، وَنَعُوذُ بِاللَّهِ مِنْ شُرُورِ أَنْفُسِنَا وَمِنْ سَيِّئَاتِ أَعْمَالِنَا، مَنْ يَهْدِهِ اللَّهُ فَلَا مُضِلَّ لَهُ وَمَنْ يُضِلَّهُ فَلَا هَادِيَ لَهُ أَشْهَدُ أَنْ لَا إِلَهَ إِلَّا اللَّهُ وَحْدَهُ لَا شَرِيكَ لَهُ، وَأَشْهَدُ أَنَّ مُحَمَّدًا عَبْدُهُ وَرَسُولُهُ، أَمَّا بَعْدُ

Puji syukur peneliti panjatkan kepada Allah swt. yang telah menganugerahkan rahmat dan hidayah serta kekuatan lahir dan batin, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis Kearifan Lokal pada Tema V Pahlawanku Kelas IV di SD 037 Baranae Kec. Baebunta Kab. Luwu Utara” setelah melalui proses yang panjang.

Selawat dan Salam senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad saw., keluarga (*ahlul bait*), sahabat-sahabat dan para pengikutnya. Skripsi ini disusun sebagai syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan khususnya pada bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah pada Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo. Penulisan skripsi ini dapat terselesaikan berkat bantuan, bimbingan dan dorongan dari banyak pihak walaupun penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang tak terhingga dengan penuh ketulusan hati dan keikhlasan, kepada:

1. Bapak Dr. Abbas Langaji, M.Ag Rektor IAIN Palopo, Bapak Dr. Munir Yusuf, M.Pd. selaku Wakil Rektor I, Bapak Dr. Masruddin, S.S., M.Hum.

Wakil Rektor II, dan Bapak Dr. Mustaming, S.Ag., M.HI. Wakil Rektor III IAIN Palopo yang telah membina dan mengembangkan perguruan tinggi, tempat penulis memperoleh berbagai ilmu pengetahuan.

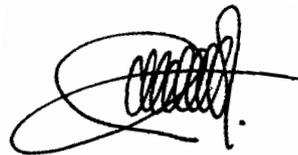
2. Bapak Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Ibu Hj. Nursaeni, M.Pd. selaku Wakil Dekan I, Ibu Alia Lestari, M.Si. Wakil Dekan II, dan Bapak Dr. Taqwa, M.Pd. Wakil Dekan III IAIN Palopo, Senantiasa Membina dan Mengembangkan Fakultas Tarbiyah & Ilmu Keguruan Menjadi Fakultas yang Terbaik.
3. Bapak Dr. Muhammad Guntur, S.Pd., M.Pd. selaku Ketua Prodi Studi dan Bapak Nurul Aswar, S.Pd., M.Pd. selaku sekertaris Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) di IAIN Palopo beserta staf yang telah membantu dan mengarahkan dalam penyelesaian skripsi.
4. Bapak Prof. Dr. Abdul Pirol, M.Ag. dan Ibu Dr. Hj. Salmilah, S.Kom., M.T. masing-masing selaku pembimbing I dan II penulis yang telah banyak memberikan pengarahan atau bimbingan tanpa mengenal lelah, sehingga skripsi ini terselesaikan dengan baik.
5. Ibu Lilis Suryani, S.Pd. M.Pd., Ibu Aishiyah Saputri Laswi, S.Kom., M.Kom., Bapak Dr. Muhammad Guntur, S.Pd., M.Pd. dan Ibu Armawati Sirrok, S.Pd., selaku tim validator yang telah membantu memvalidasi produk yang telah dikembangkan.
6. Bapak Abu Bakar, S.Pd., M.Pd. Kepala Unit Perpustakaan IAIN Palopo, beserta para stafnya yang banyak membantu penulis dalam memfasilitasi buku literatur.

7. Ibu Miniati Saina, SP.S.Pd Kepala Sekolah SDN 037 Baranae dan Seluruh Bapak/Ibu Guru, Serta Staf Pegawai, yang telah berkenan memberikan izin kepada penulis untuk mengadakan penelitian di sekolah.
8. Teristimewa Orang Tua Ayahanda Rasyid, Ibunda Hawaida, dan Wali Raswanto yang telah mengasuh dan mendidik penulis hingga sekarang. Mereka juga mengorbankan segalanya demi kebahagiaan dan kesuksesan penulis, serta tak hentinya untuk mendoakan kebaikan kepada penulis. Untuk semua saudaraku yang tersayang Amalia dan Irfan yang turut mendoakan dan mendukung penulis.
9. Sahabat-sahabat setia Mutmainna, Nurhayati, dan I'In Silfana Abdna yang saling menyemangati sejak sekolah dasar hingga perguruan tinggi.
10. Rekan-rekan Seperjuangan PGMI angkatan 2019 yang telah memberikan bantuannya serta motivasi dan semangat kepada penulis sehingga skripsi dapat diselesaikan.

Mudah-mudahan bernilai ibadah dan mendapatkan pahala dari Allah swt.

Palopo, 24 Juli 2023

Penulis



Hariawan

## PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN DAN SINGKATAN

Pedoman Transliterasi Arab Latin yang merupakan hasil keputusan bersama (SKB) Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan R.I. Nomor: 158 Tahun 1987 dan Nomor: 0543b/U/1987.

### A. *Transliterasi Arab Latin*

Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya ke dalam huruf latin dapat dilihat pada tabel berikut:

#### 1. Konsonan

Huruf arab	Nama	Huruf latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	b	Be
ت	Ta	t	Te
ث	Şa	ş	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	j	Je
ح	Ĥa	ĥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	kh	kadan ha
د	Dal	d	De
ذ	Žal	ž	zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	r	Er
ز	Zai	z	Zet
س	Sin	s	Es
ش	Syin	sy	Es dan ye
ص	Şad	ş	es (dengan titik di bawah)
ض	Đad	đ	de (dengan titik di

			bawah)
ط	Ṭa	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	Ẓa	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	‘ain	‘	Koma terbalik (di atas)
غ	Gain	g	Ge
ف	Fa	f	Ef
ق	Qaf	q	Ki
ك	Kaf	k	Ka
ل	Lam	l	El
م	Mim	m	Em
ن	Nun	n	En
و	Wau	w	We
هـ	Ha	h	Ha
ء	Hamzah	’	Apostrof
ي	Ya	y	Ye

Hamzah (ء) yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apa pun. Jika ia terletak di tengah atau di akhir, maka ditulis dengan tanda (’).

## 2. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri atas vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong.

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
آ	<i>Fathah</i>	A	A
إ	<i>Kasrah</i>	I	I
أ	<i>Dhammah</i>	U	U

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

Tanda	Nama	Huruf latin	Nama
آي	<i>Fathah dan ya</i>	Ai	A dan I
آو	<i>Fathah dan wau</i>	Au	A dan U

Contoh:

كَيْفَ : *kaifa*

هَوَّلَ : *hau-la*

### 3. Maddah

*Maddah* atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harakat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
آ...   آ... ي	<i>Fathah dan Alif</i> atau <i>Ya'</i>	Ā	A dan garis di atas
آي	<i>Kasrah dan Ya'</i>	Ī	I dan garis di atas
آو	<i>Dammah dan Wau</i>	Ū	U dan garis di atas

Contoh:

مَاتَ : *māta*

رَمِيَ : *ramā*

قِيلَ : *qīla*

يَمُوتُ : *yamūtu*

#### 4. Tā' marbūṭah

Transliterasi untuk *tā' marbūṭah* ada dua, yaitu: *tā' marbūṭah* yang hidup atau mendapat harakat *fathah*, *kasrah*, dan *dhammah*, transliterasinya adalah [t]. Sedangkan *tā' marbūṭah* yang mati atau mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah [h].

Kalau pada kata yang berakhir dengan *tā' marbūṭah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *tā' marbūṭah* itu ditransliterasikan dengan ha (h).

Contoh:

رَوْصَةُ الْأَطْفَالِ : *rauḍah al-atfāl*

الْمَدِينَةُ الْفَادِلَةُ : *al-madīnah al-fādilah*

الْحِكْمَةُ : *al-ḥikmah*

#### 5. Syaddah (*Tasydīd*)

Syaddah atau *tasydīd* yang dalam sistem tulisan arab dilambangkan dengan sebuah tanda *tasydīd* (ّ-), dalam transliterasi ini dilambangkan dengan pengulangan huruf (konsonan ganda) yang di beri tanda *syaddah*.

Contoh:

رَبَّنَا : *rabbānā*

نَجِينَا : *najjainā*

الْحَقُّ : *al-ḥaqq*

نُعِمُّ : *nu'ima*

عُدُّو : *'aduwwun*

Jika huruf *ى* ber-*tasydid* diakhir sebuah kata dan didahului oleh huruf kasrah (*ى*), maka ia ditransliterasi seperti huruf *maddah* menjadi *ī*.

Contoh:

عَلِيٌّ : 'Alī (bukan 'Aliyy atau 'Aly)

عَرَبِيٌّ : 'Arabi (bukan 'Arabiyy atau 'Araby)

## 6. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf *ال* (*alif lam ma'rifah*). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasi seperti biasa, *al-*, baik ketika diikuti oleh huruf *syamsiyah* maupun huruf *qamariah*. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-).

Contoh:

الشَّمْسُ : *al-syamsu* (bukan *asy-syamsu*)

الزَّلْزَلَةُ : *al-zalzalāh (az-zalzalāh)*

الْفَلْسَفَةُ : *al-falsafah*

الْبِلَادُ : *al-bilādu*

## 7. Hamzah

Aturan transliterasi huruf hamzah menjadi apostrof (‘) hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan akhir kata. Namun, bila hamzah terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab ia berupa alif.

Contoh:

تَأْمُرُونَ : *ta'murūna*

النَّوْعُ : *al-nau'*

شَيْءٌ : *syai'un*

أَمْرٌ : *umirtu*

## 8. Penulisan Kata Arab yang lazim Digunakan dalam Bahasa Indonesia

Kata, istilah atau kalimat Arab yang ditransliterasi adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari perbendaharaan bahasa Indonesia, atau sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, atau lazim digunakan dalam dunia akademik tertentu, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas. Misalnya kata al-Qur'an (dari *al-Qur'ān*), alhamdulillah dan munaqasyah. Namun, bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab maka harus

ditransliterasi secara utuh. Contoh:

*syarḥ al-Arba'īn al-Nawāwī*

*Risālah fī Ri'āyah al-Maṣlahah*

#### 9. Lafz al-Jalālah (الله)

Kata “Allah” yang didahului partikel seperti huruf *jarr* dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *muḍāf ilaih* (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah.

Contoh:

بِاللّٰهِ دِيْنُ اللّٰهِ *dīnullāh billāh*

Adapun *tā' marbūṭah* di akhir kata yang disandarkan kepada *lafz al-jalālah*, ditransliterasi dengan huruf [t]. Contoh:

هُم فِي رَحْمَةِ اللّٰهِ *hum fī raḥmatillāh*

#### 10. Huruf Kapital

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital (*All Caps*), Dalam transliterasinya huruf-huruf tersebut dikenai ketentuan tentang penggunaan huruf kapital berdasarkan pedoman ejaan Bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf kapital, misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sandang (al-), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Jika terletak

pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (Al-). Ketentuan yang sama juga berlaku untuk huruf awal dari judul referensi yang didahului oleh kata sandang al-, baik ketika ia ditulis dalam teks maupun dalam catatan rujukan (CK, DP, CDK, DAN DR). Contoh:

*Wa mā Muḥammadun illā rasūl*

*Inna awwala baitin wuḍi'a lallaẓī bi Bakkata mubārakan*

*Syahru Ramaḍān al-laẓī unzila fīhi al-Qur'ān*

*Naẓīr al-Dīn al-Ṭūsī*

*Naẓr Ḥāmid Abū Zayd*

*Al-Ṭūfī*

*Al-maṣlahah fī al- Tasyrī' al-Islāmī*

Jika nama resmi seseorang menggunakan Ibnu (anak dari) dan Abū (bapak dari) sebagai nama kedua terakhirnya, maka kedua nama terakhir itu harus disebutkan sebagai nama akhir dalam daftar pustaka atau daftar referensi. Contoh:

Abū al-Walīd Muḥammad Ibn Rusyd, ditulis menjadi: Ibnu Rusyd, Abū al-Walīd Muḥammad (bukan Rusyd, Abū al-Walīd Muḥammad Ibnu)

## **B. Daftar Singkatan**

Beberapa singkatan yang dibakukan adalah:

swt. = *subḥānahū wa ta'ālā*

saw. = *ṣallallāhu 'alaihi wa sallam*

as = *'alaihi al-salām*

H = Hijrah

M = Masehi

SM = Sebelum Masehi

l = Lahir tahun (untuk orang yang masih hidup saja)

w = Wafat tahun

QS.../...:4 = QS al-Baqarah/2:4 atau QS Āli ‘Imrān/3:4

HR = Hadis Riwayat



## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUL .....	
HALAMAN JUDUL .....	
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN .....	i
HALAMAN PENGESAHAN .....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN PENGUJI.....	iii
NOTA DINAS TIM PENGUJI .....	iv
HALAMAN PERSETUJUAN TIM PENGUJI.....	v
PRAKATA .....	vi
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB DAN SINGKATAN .....	ix
DAFTAR ISI .....	xviii
DAFTAR AYAT .....	xx
DAFTAR HADIS .....	xxi
DAFTAR TABEL .....	xxii
DAFTAR GAMBAR/BAGAN .....	xxiii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xxiv
DAFTAR ISTILAH .....	xxv
ABSTRAK .....	xxvi
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Pengembangan .....	6
D. Manfaat Pengembangan .....	6
E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan .....	7
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan .....	8
<b>BAB II KAJIAN TEORI .....</b>	<b>10</b>
A. Penelitian Terdahulu yang Relevan.....	10
B. Landasan Teori .....	14
C. Kerangka Pikir.....	30
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>31</b>
A. Jenis Penelitian .....	31
B. Lokasi dan Waktu Penelitian .....	31
C. Subjek dan Objek Penelitian.....	32
D. Prosedur Pengembangan.....	33
1. Tahap Penelitian Pendahuluan.....	33
2. Tahap Pengembangan Produk .....	34
3. Tahap Validasi Ahli .....	36
4. Tahap Uji Praktikalitas .....	37

E. Teknik Pengumpulan Data .....	39
F. Teknik Analisis Data .....	41
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>46</b>
A. Hasil Penelitian .....	46
B. Pembahasan Hasil Penelitian .....	79
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>87</b>
A. Kesimpulan.....	87
B. Saran .....	88
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b>	



## DAFTAR KUTIPAN AYAT

Kutipan Ayat 1 QS Al-Alaq/96:1-5 .....	2
Kutipan Ayat 2 QS Ali Imran/3:169-170.....	22



## DAFTAR HADIS

Hadis 1 Hadis tentang menuntut ilmu .....	3
---	---



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kompetensi dasar dan indikator pembelajaran .....	24
Tabel 3.1 Matriks kegiatan penelitian.....	32
Tabel 3.2 Tabel pedoman observasi.....	33
Tabel 3.3 Tabel indikator pedoman wawancara guru .....	34
Tabel 3.4 Tabel indikator pedoman angket peserta didik .....	34
Tabel 3.5 Tabel validasi ahli materi .....	36
Tabel 3.6 Tabel validasi ahli bahasa .....	36
Tabel 3.7 Tabel validasi ahli media .....	37
Tabel 3.8 Tabel indikator uji praktikalitas peserta didik.....	38
Tabel 3.9 Tabel indikator uji praktikalitas guru .....	38
Tabel 3.10 Interpretasi kevalidan produk.....	44
Tabel 3.11 Interpretasi praktikalitas produk .....	45
Tabel 4.1 Nilai peserta didik pada pembelajaran tema v pahlawanku.....	52
Tabel 4.2 Gambaran rancangan alur penggunaan bahan ajar interaktif berbasis kearifan lokal .....	56
Tabel 4.3 Hasil produk bahan ajar interaktif berbasis kearifan lokal .....	65
Tabel 4.4 Nama para ahli validator bahan ajar interaktif berbasis kearifan lokal .....	69
Tabel 4.5 Revisi bahan ajar interaktif berbasis kearifan lokal .....	70
Tabel 4.6 Hasil kalkulasi persentase nilai uji validitas dosen ahli materi.....	71
Tabel 4.7 Hasil kalkulasi persentase nilai uji validitas guru ahli bahasa.....	73
Tabel 4.8 Hasil kalkulasi persentase nilai uji validitas guru ahli media .....	74
Tabel 4.9 Hasil validasi bahan ajar interaktif berbasis kearifan lokal .....	75
Tabel 4.10 Hasil uji praktikalitas peserta didik.....	77
Tabel 4.11 Hasil uji praktikalitas guru .....	78

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan model pengembangan 4D.....	26
Gambar 2.2 Bagan kerangka pikir .....	30
Gambar 3.1 Lokasi penelitian .....	31
Gambar 3.2 Bagan tahap pengembangan produk .....	35
Gambar 3.3 Bagan <i>sequential explanatory</i> .....	41
Gambar 4.1 Cara peserta didik lebih mudah mengingat materi.....	47
Gambar 4.2 Penggunaan media <i>powerpoint</i> bantuan laptop dan LCD .....	48
Gambar 4.3 Pembelajaran yang disukai peserta didik .....	49
Gambar 4.4 Pentingnya mengenal dan mempelajari pahlawan yang berasal dari Tana Luwu .....	50
Gambar 4.5 Pahlawan Tana Luwu yang dikenal oleh peserta didik .....	50
Gambar 4.6 Struktur rancangan bahan ajar interaktif berbasis kearifan lokal .....	55



## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Surat izin penelitian
- Lampiran 2 Lembar observasi
- Lampiran 3 Pedoman dan hasil wawancara analisis kebutuhan guru
- Lampiran 4 Pedoman angket analisis kebutuhan peserta didik
- Lampiran 5 Hasil angket analisis kebutuhan peserta didik
- Lampiran 6 Tangkapan layar produk
- Lampiran 7 Buku panduan produk
- Lampiran 8 Lembar uji validitas produk ahli materi
- Lampiran 9 Lembar uji validitas produk ahli bahasa
- Lampiran 10 Lembar uji validitas produk ahli media
- Lampiran 11 Lembar validasi instrumen angket praktikalitas guru
- Lampiran 12 Lembar validasi instrumen angket praktikalitas peserta didik
- Lampiran 13 Lembar validasi uji praktikalitas produk oleh guru
- Lampiran 14 Lembar validasi uji praktikalitas produk oleh peserta didik
- Lampiran 15 Surat keterangan bebas mata kuliah
- Lampiran 16 Surat keterangan telah melaksanakan penelitian
- Lampiran 17 Surat keterangan mampu membaca *al-qur'an*
- Lampiran 18 Dokumentasi
- Lampiran 19 Hasil cek plagiarisme buku panduan produk
- Lampiran 20 RPP kelas iv tema v subtema I pembelajaran ke 2
- Lampiran 21 Daftar riwayat hidup

## DAFTAR ISTILAH

<i>Sound Effect</i>	: Efek suara
<i>Layout</i>	: Tata letak
<i>Software</i>	: Perangkat lunak
<i>LCD Proyektor</i>	: Untuk menampilkan video, gambar dan data komputer
<i>PC</i>	: Alat yang dipakai untuk mengolah data menurut prosedur yang telah dirumuskan
<i>Slide</i>	: Halaman-halaman yang akan ditampilkan
<i>Smartphone</i>	: Telepon genggam atau telepon seluler pintar



## ABSTRAK

**Hariawan, 2023.** “*Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis Kearifan Lokal pada Tema V Pahlawanku Kelas IV SD 037 Baranae Kec. Baebunta Kab. Luwu Utara*”. Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo. Dibimbing oleh Abdul Pirol dan Salmilah.

Penelitian ini bertujuan: 1) Untuk mengetahui analisis kebutuhan bahan ajar interaktif berbasis kearifan lokal pada tema V Pahlawanku kelas IV SD 037 Baranae yang dikembangkan; 2) Untuk menghasilkan produk berupa bahan ajar interaktif berbasis kearifan lokal pada tema V Pahlawanku kelas IV SD 037 Baranae yang dikembangkan; 3) Untuk mengetahui hasil validitas bahan ajar interaktif berbasis kearifan lokal pada tema V Pahlawanku kelas IV SD 037 Baranae yang dikembangkan; dan 4) Untuk mengetahui hasil praktikalitas bahan ajar interaktif berbasis kearifan lokal pada tema V Pahlawanku Kelas IV SD 037 Baranae yang dikembangkan. Penelitian yang dilakukan jenis penelitian R&D (*Research and Development*) dengan model pengembangan 4D (*define, design, develop, dan disseminate*). Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 037 Baranae. Penelitian ini menghasilkan produk berupa bahan ajar interaktif dengan format presentasi yang berisi materi pahlawanku yang diintegrasikan dengan pahlawan daerah yang dapat digunakan secara interaktif oleh guru dikelas dengan bantuan perangkat komputer dan proyektor. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dan pemberian angket kepada pendidik dan peserta didik. Data yang diperoleh kemudian dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Penelitian ini menghasilkan produk berupa bahan ajar interaktif yang divalidasi oleh 3 orang ahli, yaitu ahli materi dengan nilai 88,63% (kategori layak), ahli bahasa dengan nilai 95,83% (kategori sangat layak), dan ahli media pembelajaran dengan nilai 90% (kategori sangat layak), persentase rata-rata nilai dari ketiga validator sebesar 91,48% (sangat layak). Untuk uji praktikalitas diperoleh hasil dari peserta didik sebesar 99,73% dan dari pendidik sebesar 91,25%, keduanya memenuhi kategori sangat praktis. Hal ini menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan memiliki tingkat kevalidan yang tinggi, maka produk yang dikembangkan oleh peneliti layak digunakan untuk kegiatan pembelajaran di sekolah. Peneliti berharap produk yang dikembangkan dapat digunakan sebagai alternatif bahan ajar yang memuat materi tentang pahlawan yang berasal dari Tana Luwu sehingga peserta didik dapat lebih mengenal pahlawan yang berasal dari Tana Luwu.

**Kata kunci:** Bahan Ajar, Interaktif, Kearifan Lokal

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Bahan ajar memiliki beragam jenis dalam menunjang keberhasilan pendidikan. Beragam jenis bahan ajar memiliki kekurangan dan kelebihan masing-masing. Bahan ajar harusnya didukung oleh media pembelajaran yang kontributif. Salah satu cara untuk meningkatkan minat dan prestasi belajar peserta didik adalah dengan menggunakan media pembelajaran.<sup>1</sup> Terdapat berbagai macam media pembelajaran yang dapat dijadikan sarana belajar dan dikembangkan, salah satunya *Microsoft Powerpoint*.

Pendidik memiliki berbagai peran dalam sektor pendidikan seperti motivator, fasilitator, mengarahkan, membimbing, melatih, menilai hingga mengevaluasi peserta didik. Kemampuan seorang pendidik dalam menjalankan tugasnya tercermin dari kompetensi yang harus dimilikinya.<sup>2</sup> Hal tersebut telah tercantum dalam UU Nomor 14 tahun 2005 tentang guru dan dosen.<sup>3</sup> Kegiatan pembelajaran akan efisien dilakukan bila terjadi interaksi antara lingkungan peserta didik dan sumber belajar yang telah dirancang secara terstruktur dan sistematis oleh pendidik dan sekolah. Bahan ajar interaktif *Powerpoint* merupakan pembelajaran dalam bentuk media non cetak yang materinya dapat dibuat secara

---

<sup>1</sup> Umi Fauziah, 'Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Tema 5 Pahlawanku Subtema 1 Perjuangan Para Pahlawan Kelas IV Berbasis Pop Up Book di SD/MI' (Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, 2018), 1. <<https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/34333/>>.

<sup>2</sup> Faridah Alwalyah, 'Peran Guru dalam Pengembangan Kurikulum 2013', *Aspirasi*, 4.1 (2013), 65–74 <<http://jurnal.dpr.go.id/index.php/aspirasi/article/view/480>>.

<sup>3</sup> Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen, 'UU 14-2005 Guru dan Dosen' (Indonesia), pp. 1–31.

sistematis dan menarik dalam membantu proses pembelajaran. *Microsoft Powerpoint* merupakan salah satu media yang dapat digunakan untuk membuat bahan ajar interaktif, karena informasi yang disampaikan dimuat dan diprogram sedemikian rupa sehingga peserta didik akan lebih tertarik untuk belajar.

Pembelajaran tematik yang disajikan dalam buku paket cenderung menampilkan secara keseluruhan kearifan lokal daerah secara nasional, sedangkan kearifan lokal daerah sendiri belum tentu dikenal oleh peserta didik. Padahal proses pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang mengajak peserta didik mempelajari kearifan lokal yang ada di lingkungan terdekatnya seperti mengenalkan pahlawan daerah.<sup>4</sup> Sebagaimana dalam QS. Al'Alaq/96:1-5 sebagai dasar perintah untuk belajar dan menuntut ilmu pengetahuan yang berbunyi:

إِقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ١ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ٢ اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ٣  
الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ٤ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ٥

Terjemahnya:

“Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan. Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, Tuhanmulah yang Maha mulia. Yang mengajar (manusia) dengan pena. Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya”.<sup>5</sup>

Bacalah, wahai Muhammad, apa yang telah diwahyukan kepadamu dengan mengawalinya dengan menyebut nama Tuhanmu yang memiliki kemampuan untuk mencipta. Yang telah menciptakan manusia, yang memiliki

<sup>4</sup> Dyah Nurdiana Safitri, ‘Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Kearifan Lokal Subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV di SDN 1 Ngenep Kabupaten Malang’ (Universitas Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2019), 2. <<http://etheses.uin-malang.ac.id/16550/1/15140129.pdf>>.

<sup>5</sup> Kementerian Agama RI, *Mushaf Al-Qur'an dan Terjemah* (Jakarta Timur: Ummul Qura, 2019), 597.

tubuh dan ilmu yang sempurna, dari segumpal darah yang tidak memperlihatkan sesuatu yang dapat dibanggakan. Teruskanlah membaca, Tuhanmu Yang Maha Pemurah akan memuliakanmu dan tidak menghinakan. Yang telah mengajarkan manusia menulis dengan perantaraan pena, padahal sebelumnya ia belum mengetahuinya. Yang mengajarkan manusia sesuatu yang tidak terdetik dalam hatinya.<sup>6</sup>

Quraish Shihab menafsirkan ayat Pendidikan yang terkandung dalam Q.S Al'Alaq/96:1-5 menjadi 3 Nilai Pendidikan, yaitu: Nilai Pendidikan Keterampilan yang meliputi (membaca, menulis, dan biologi), Nilai Pendidikan Ketuhanan, dan Nilai Pendidikan Akal (intelektual).<sup>7</sup> Jika dikontekstualisasikan dalam pendidikan maka sejalan dengan itu, Al-Qur'an menegaskan tentang pentingnya tanggung jawab intelektual dalam berbagai macam kegiatan terkait dengan membaca. Islam sangat menganjurkan umatnya untuk belajar. Belajar bukan hanya sebatas membaca tapi belajar juga pada prinsipnya mampu mengintegrasikan nilai-nilai tauhid dan mengajarkan pada sebuah kebenaran.

Menuntut ilmu begitu penting bagi orang beriman agar dapat menggapai kebahagiaan di dunia dan akhirat. Seorang muslim dapat menjalankan agamanya dengan baik dan benar apabila mempunyai bekal ilmu pengetahuan. Sebagaimana dalam HR. Ibnu Majah no. 224, Rasulullah saw. bersabda:

طَلَبُ الْعِلْمِ فَرِيضَةٌ عَلَى كُلِّ مُسْلِمٍ

<sup>6</sup> Muhammad Quraish Shihab, *Tafsir Al-Misbah Pesan, Kesan, dan Keserasian Al-Qur'an*, (Cet. III; Tangerang: Lentera Hati, 2005), 392-401.

<sup>7</sup> Ahmad Habin Sagala, 'Kewajiban Belajar Mengajar Perspektif Hadis Nabi', *Pena Cendekia*, 5.1 (2022), 38 <<http://repository.radenintan.ac.id/4572/>>.

Artinya:

“Mencari ilmu adalah fardhu bagi tiap muslim”.<sup>8</sup>

Pendidikan menjadi suatu hal yang paling penting dalam menjalani kehidupan sehari-hari untuk menghadapi tantangan zaman di masa sekarang maupun yang akan datang. Dengan demikian penelitian ini hadir untuk mengeksplorasi nilai-nilai pendidikan yang seharusnya diajarkan kepada peserta didik. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru di SD 037 Baranae diperoleh data sebagai berikut; ada beberapa masalah yang dihadapi peserta didik dalam proses pembelajaran, seperti: kurang fokusnya peserta didik dalam menerima materi, guru tidak mengaitkan materi pelajaran pada budaya yang ada pada daerah setempat, contoh yang diberikan kurang jelas sehingga pembelajaran tidak kontekstual dengan lingkungan peserta didik, kurangnya pemanfaatan teknologi yang tersedia di sekolah dan bahan ajar yang digunakan kurang bervariasi. Hal tersebut dikarenakan buku paket yang masih menjadi media utama dalam memberikan contoh dalam penjelasan materi.

Berdasarkan hasil pra-penelitian berupa wawancara dan observasi yang dilakukan pada tanggal 11 November 2022, peneliti menemukan bahwa materi kelas IV yang disajikan pada tema V Pahlawanku belum terintegrasi dengan kearifan lokal karena selama ini guru hanya menggunakan buku paket yang disediakan oleh sekolah, guru tidak mengembangkan materi sehingga hanya berfokus pada materi yang ada di buku paket. Kemudian bahan ajar interaktif belum digunakan dalam proses pembelajaran karena belum disiapkan oleh guru

---

<sup>8</sup> Abu Abdullah Muhammad bin Yasid Ibnu Majah, *Tarjamah Sunan Ibnu Majah*, ed. by Ashari, I (Semarang: CV. ASY Syifa', 1992), 181-182.

dan sebatas menggunakan buku paket yang disediakan oleh sekolah. Dalam menjelaskan materi tema V pahlawanku hanya merujuk pada bahan materi yang ada dibuku paket, sehingga pemahaman peserta didik mengenai pahlawan daerah sangat kurang.<sup>9</sup>

Dari permasalahan-permasalahan yang ditemukan, maka diperlukanlah bahan ajar interaktif berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan pengetahuan peserta didik terhadap pahlawan daerah. Adanya masalah tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian *Research and Development* yang berjudul: “Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis Kearifan Lokal pada Tema V Pahlawanku Kelas IV SD 037 Baranae Kec. Baebunta Kab. Luwu Utara”. Penelitian ini diharapkan mampu membantu proses belajar peserta didik sekaligus mengenalkan pahlawan daerah, sehingga peserta didik tidak hanya mengetahui tentang pahlawan nasional tetapi juga pahlawan daerah khususnya pahlawan di Tana Luwu.

## **B. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana Analisis Kebutuhan Bahan Ajar Interaktif Berbasis Kearifan Lokal pada Tema V Pahlawanku Kelas IV di SD 037 Baranae Kec. Baebunta Kab. Luwu Utara yang dikembangkan?
2. Bagaimana Hasil Bahan Ajar Interaktif Berbasis Kearifan Lokal pada Tema V Pahlawanku Kelas IV di SD 037 Baranae Kec. Baebunta Kab. Luwu Utara yang dikembangkan?

---

<sup>9</sup> Armawati, sebagai guru kelas dalam Hasil Observasi di SD 037 Baranae (Rabu, 11 November 2022 09.40 – 10.30 Wita).

3. Bagaimana Hasil Validitas Bahan Ajar Interaktif Berbasis Kearifan Lokal pada Tema V Pahlawanku Kelas IV di SD 037 Baranae Kec. Baebunta Kab. Luwu Utara yang dikembangkan?
4. Bagaimana Hasil Praktikalitas Bahan Ajar Interaktif Berbasis Kearifan Lokal pada Tema V Pahlawanku Kelas IV di SD 037 Baranae Kec. Baebunta Kab. Luwu Utara yang dikembangkan?

### **C. Tujuan Pengembangan**

1. Untuk Mengetahui Analisis Kebutuhan Bahan Ajar Interaktif Berbasis Kearifan Lokal pada Tema V Pahlawanku Kelas IV di SD 037 Baranae Kec. Baebunta Kab. Luwu Utara yang dikembangkan.
2. Untuk Mengetahui Hasil Bahan Ajar Interaktif Berbasis Kearifan Lokal pada Tema V Pahlawanku Kelas IV di SD 037 Baranae Kec. Baebunta Kab. Luwu Utara yang dikembangkan.
3. Untuk Mengetahui Hasil Validitas Bahan Ajar Interaktif Berbasis Kearifan Lokal pada Tema V Pahlawanku Kelas IV di SD 037 Baranae Kec. Baebunta Kab. Luwu Utara yang dikembangkan.
4. Untuk Mengetahui Hasil Praktikalitas Bahan Ajar Interaktif Berbasis Kearifan Lokal pada Tema V Pahlawanku Kelas IV di SD 037 Baranae Kec. Baebunta Kab. Luwu Utara yang dikembangkan.

### **D. Manfaat Pengembangan**

1. Manfaat Teoritis

Memberikan pemikiran baru kepada berbagai pihak dalam rangka perbaikan proses pembelajaran sehingga dapat memperkaya pemahaman sumber

belajar serta memberikan kontribusi dalam mengembangkan kegiatan belajar mengajar dan manfaatnya pada berbagai pihak lain.

## 2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini dapat bermanfaat bagi peserta didik, guru, dan peneliti.

- a. Bagi Peserta Didik: melalui penelitian ini dapat membantu menambah wawasan pengetahuan tentang pahlawan yang berasal dari Tana Luwu.
- b. Bagi Guru: melalui penelitian ini dapat menjadi acuan bagi guru untuk meningkatkan kualitas dan kreativitas guru dalam proses pembelajaran dan bahan ajar yang baik digunakan.
- c. Bagi Peneliti: melalui hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan rujukan untuk pengembangan penelitian lebih lanjut.

## E. Spesifikasi Produk yang diharapkan

Spesifikasi Produk yang diharapkan dari produk yang dihasilkan pada penelitian ini adalah.

1. Bahan ajar interaktif berbasis kearifan lokal ini diperuntukkan bagi peserta didik kelas IV SD 037 Baranae Kec. Baebunta Kab. Luwu Utara sebagai sumber belajar tambahan.
2. Materi yang dipilih yaitu Tema 5 Pahlawanku.
3. Dilengkapi dengan gambar-gambar yang disesuaikan dengan materi.
4. Bahan ajar interaktif berbasis kearifan lokal disusun dengan mengacu pada Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar pada kelas IV.

5. Produk berbentuk bahan ajar interaktif (*Powerpoint*) yang materinya disajikan dengan perpaduan tulisan, gambar, animasi, suara dan video.

## **F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

### **1. Asumsi**

Dalam penelitian ini ada beberapa asumsi yang mendasari pengembangan bahan ajar interaktif berbasis kearifan lokal.

- a. Belum tersedianya bahan ajar interaktif berbasis kearifan lokal Pahlawan Tana Luwu yang dikembangkan di SD 037 Baranae Kec. Baebunta Kab. Luwu Utara.
- b. Peserta didik mendapatkan pengalaman belajar yang baru sehingga tidak hanya monoton terhadap buku paket sekolah.
- c. Diharapkan dengan adanya pengembangan bahan ajar ini dapat meningkatkan motivasi belajar terutama dalam mempelajari dan mengenal pahlawan-pahlawan di Tana Luwu.

### **2. Keterbatasan Pengembangan**

- a. Penelitian pengembangan ini hanya sampai pada tahap uji coba lapangan terbatas, belum sampai pada tahap uji coba pada sampel yang lebih luas dikarenakan keterbatasan dana dan waktu.
- b. Pembuatan bahan ajar interaktif berbasis kearifan lokal membutuhkan waktu yang lebih lama sehingga berdampak pula pada pelaksanaan uji coba lapangan terbatas.

- c. Pada bagian gambar-gambar dalam produk, gambar yang digunakan berupa gambar tiruan yang beberapa diantaranya masih kurang menyerupai potret asli.
- d. Memerlukan *personal computer* (PC) dan *Proyektor Liquid Crystal Display* (LCD) dalam menampilkan bahan ajar interaktif kepada peserta didik pada saat proses pembelajaran di kelas.



## BAB II

### KAJIAN TEORI

#### A. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Penelitian pengembangan bukanlah pertama kali dilakukan oleh peneliti. Hal ini karena terdapat penelitian sebelumnya yang membahas mengenai masalah yang sama dalam sudut pandang yang berbeda. Setiap penelitian menghasilkan sesuatu yang berbeda-beda sesuai dengan jenis produk yang dikembangkan. Berikut adalah empat penelitian yang relevan yang berbeda dari penelitian yang akan dilakukan.

Pertama, oleh Ririn Indrayanti dengan judul “*Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Interaktif Materi Penyesuaian Makhluk Hidup Terhadap Lingkungan untuk Siswa Kelas V SD Negeri Depok*”. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui prosedur penelitian dan mengetahui kualitas media yang dikembangkan berupa media pembelajaran *Powerpoint* interaktif pada kelas V SD Negeri Depok. Jenis penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)* dengan model penelitian Borg and Gall. Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran *Powerpoint* interaktif layak digunakan. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil validasi 4 pakar ahli menunjukkan skor rata-rata 3,75 dengan kategori “Sangat baik”. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti sama-sama mengembangkan bahan ajar Interaktif *Microsoft Powerpoint*. Perbedaannya terletak pada model penelitian pengembangan yang digunakan yaitu model Borg and Gall, sedangkan peneliti

menggunakan model 4D, dan materi yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah materi kelas V sedangkan penelitian peneliti pada materi kelas IV.<sup>10</sup>

Kedua, oleh Umi Fauziah dengan judul “*Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Tema 5 Pahlawanku Subtema 1 Perjuangan Para Pahlawan Kelas IV Berbasis Pop Up Book di SD/MI*”. Penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan media pembelajaran tematik kelas IV berbasis *Pop Up Book* untuk SD/MI yang baik, menarik, dan berkualitas serta untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran tematik kelas IV berbasis *Pop Up Book* di SD/MI. Penelitian pengembangan ini dikembangkan berdasarkan langkah-langkah model penelitian 4D (*define, design, develop, dan disseminate*). Hasil penelitian yang dilakukan peneliti layak digunakan untuk kegiatan pembelajaran di sekolah maupun di rumah. Hal tersebut dapat dilihat berdasarkan penilaian ahli materi 1 dan 2 memperoleh nilai 4,4 dan 4,5 dengan kategori “Sangat Baik”. Penilaian ahli media 1 dan 2 memperoleh rata-rata sebesar 4,7 dan 4,4 dengan kategori “Sangat Baik”. Penilaian dari *peer reviewer* memperoleh rata-rata sebesar 4,7 dengan kategori “Sangat Baik”. Serta penilaian dari guru wali kelas IV memperoleh rata-rata sebesar 4,5 dengan kategori “Sangat Baik”. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti sama-sama menggunakan model penelitian pengembangan 4D, materi pembelajaran serta jenjang kelas. Perbedaannya terletak pada jenis produk media pembelajaran yang dihasilkan berupa *Pop Up*

---

<sup>10</sup> Ririn Indriyanti, ‘Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Materi Penyesuaian Makhluk Hidup Terhadap Lingkungan untuk Siswa Kelas V SD Negeri Depok 1’, *Jurnal Pendidikan* (Universitas Sanata Dharma, 2017), 126. <<https://repository.usd.ac.id/11186/>>.

*Book*, sedangkan penelitian peneliti menghasilkan produk bahan ajar interaktif *Powerpoint*.<sup>11</sup>

Ketiga, Dyah Nurdiana Safitri dengan judul “*Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Kearifan Lokal Subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV di SDN 1 Ngenep Kabupaten Malang*”. Penelitian ini dilakukan antara lain untuk: 1) Menghasilkan sebuah produk berupa bahan ajar tematik berbasis kearifan lokal dalam bentuk buku, 2) Menjelaskan tingkat kemenarikan dan kevalidan bahan ajar tematik berbasis kearifan lokal untuk kelas IV di SDN 1 Ngenep Kabupaten Malang, dan 3) Menjelaskan bahan ajar tematik berbasis kearifan lokal dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di SDN 1 Ngenep Kabupaten Malang. Penelitian ini dikembangkan berdasarkan langkah-langkah pengembangan model 4D. Hasil dari penelitian pengembangan ini yaitu: 1) Produk yang dihasilkan berupa bahan ajar tematik berbasis kearifan lokal memenuhi kriteria valid dengan hasil validasi ahli materi mencapai 96%, hasil validasi ahli desain mencapai 80%, dan hasil validasi ahli pembelajaran mencapai 94%. 2) Hasil uji coba kemenarikan bahan ajar tematik berbasis kearifan lokal mencapai 93%. 3) Nilai rata-rata *post-test* siswa memperoleh 81,7%. 4) Hasil uji-t pada perhitungan manual dengan tingkat kemaknaan 0,005 diperoleh hasil  $4,356 > 2,085$  artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai siswa sebelum dan sesudah menggunakan bahan ajar tematik berbasis kearifan lokal yang dikembangkan sehingga produk layak untuk digunakan. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh

---

<sup>11</sup> Umi Fauziah, ‘Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Tema 5 Pahlawanku Subtema 1 Perjuangan Para Pahlawan Kelas IV Berbasis Pop Up Book di SD/MI’ (Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, 2018), 53. <<https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/34333/>>.

peneliti sama-sama menggunakan model penelitian pengembangan 4D dan mengembangkan bahan ajar berbasis kearifan lokal. Perbedaannya terletak pada subtema pembelajaran yang ingin dikembangkan yaitu Subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku, sedangkan penelitian peneliti pada Subtema Perjuangan Para Pahlawan. Selain itu produk yang dihasilkan pada penelitian ini berupa Buku. Sedangkan pada penelitian peneliti berupa bahan ajar interaktif *Powerpoint*.<sup>12</sup>

Keempat, oleh Putra Wirawan dkk dengan judul “*Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis Pendekatan STEAM pada Pendekatan IPS Siswa Kelas V SD*”. Penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan media bahan ajar interaktif berbasis pendekatan STEAM pada muatan IPS siswa kelas V SD. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa pengembangan media bahan ajar interaktif terbukti efektif secara signifikan, dan dapat meningkatkan hasil belajar pembelajaran tematik mata pelajaran IPS pada siswa kelas V di SD. Hal tersebut dapat dilihat berdasarkan penilaian ahli isi mata pelajaran diperoleh hasil persentase 92,86%, hasil ahli desain pembelajaran 88,89%, hasil ahli media pelajaran 95,83%, uji coba perorangan 90%, uji coba kelompok kecil 85,83% dan untuk uji lapangan 88,2%. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti sama-sama mengembangkan bahan ajar interaktif. Perbedaannya terletak pada model penelitian pengembangan yang digunakan model ADDIE, sedangkan peneliti menggunakan model 4D, dan

---

<sup>12</sup> Dyah Nurdiana Safitri, ‘Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Kearifan Lokal Subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV di SDN 1 Ngenep Kabupaten Malang’ (Universitas Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2019), 118. <<http://etheses.uin-malang.ac.id/16550/1/15140129.pdf>>.

materi yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah materi kelas V sedangkan penelitian peneliti pada materi kelas IV. Jenis bahan ajar interaktif pada penelitian ini berbasis pendekatan STEAM, sedangkan pada penelitian peneliti berbasis kearifan lokal.<sup>13</sup>

## **B. Landasan Teori**

### **1. Bahan Ajar**

Ida Malati Sadjati menjelaskan bahwa bahan ajar adalah bahan-bahan atau materi pelajaran yang disusun secara sistematis yang digunakan guru dan siswa dalam proses pembelajaran.<sup>14</sup> Sedangkan menurut Prastowo bahan ajar merupakan segala bahan (baik informasi, alat maupun teks) yang disusun secara sistematis, yang menampilkan sosok utuh dari kompetensi yang akan dikuasai peserta didik dan digunakan dalam proses pembelajaran dengan tujuan perencanaan dan penelaahan implementasi pembelajaran, misalnya buku pelajaran, modul, handout, LKS, model atau maket, bahan ajar audio, bahan ajar interaktif dan sebagainya.<sup>15</sup> Berbeda dengan Dyah Nurdiah Safitri yang mengemukakan bahan ajar yaitu serangkaian materi pembelajaran yang disusun secara sistematis dan lengkap yang dapat digunakan guru dan diberikan kepada

---

<sup>13</sup> I Made Putra Wirawan, I Gusti Agung Ayu Wulandari, dan Gusti Ngurah Sastra Agustika, 'Bahan Ajar Interaktif Berbasis Pendekatan STEAM pada Muatan IPS Siswa Kelas V SD', *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 6.1 (2022), 152–61 <<https://doi.org/10.23887/jppp.v6i1.45370>>.

<sup>14</sup> Ida Malati Sadjati, *Hakikat Bahan Ajar, Pendidikam*, 2017, III <<https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>>.

<sup>15</sup> Nurbani Yusuf Nurul Zuriah, Hari Sunaryo, 'IbM Guru dalam Pengembangan Bahan Ajar Kreatif Inovatif Berbasis Potensi Lokal', *Dedikasi*, Vol. 13 (2016), 39.

peserta didik yang mencakup pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.<sup>16</sup>

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru atau instruktur dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas. Bahan yang dimaksud berupa bahan tertulis maupun bahan tidak tertulis.

## 2. Multimedia Interaktif

Agus Supardi menjelaskan multimedia secara umum diartikan sebagai gabungan data, suara, video, audio, animasi, grafik, teks dan suara dimana gabungan elemen-elemen tersebut mampu dipaparkan melalui komputer.<sup>17</sup> Di dukung oleh pendapat dari Nyoman Widhi Adnyana menyatakan pemanfaatan pembelajaran dengan menggunakan multimedia menjadi suatu solusi dalam peningkatan kualitas pembelajaran yang dilakukan dikelas, dan menjadikan suatu alternatif keterbatasan kesempatan mengajar yang dilaksanakan pendidik. Menurut Philips adapun manfaat dari penggunaan media interaktif sebagai bahan ajar yaitu sebagai berikut.

- 1) Menggunakan teknologi multimedia, berbagai media konvensional yang ada dapat diintegrasikan ke dalam satu jenis media interaktif, seperti media teks

---

<sup>16</sup> Dyah Nurdiana Safitri, 'Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Kearifan Lokal Subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV di SDN 1 Ngenep Kabupaten Malang' (Universitas Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2019), 25. <<http://etheses.uin-malang.ac.id/16550/1/15140129.pdf>>.

<sup>17</sup> Agus Supardi, 'Penggunaan Multimedia Interaktif Sebagai Bahan Ajar Suplemen dalam Peningkatan Minat Belajar', *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 1.2 (2014), 161–67 <<http://jurnal.unissula.ac.id/index.php/pendas/article/view/749%0Ahttp://jurnal.unissula.ac.id/index.php/pendas/article/view/749%0A>>.

(papan tulis), audio, video, yang jika dipisahkanakan membutuhkan lebih banyak media.

- 2) Multimedia interaktif memungkinkan pengguna untuk menelusuri materi ajar, sesuai dengan kemampuan dan latar belakang pengetahuan yang dimilikinya, disamping itu menjadikan pengguna lebih nyaman dalam mempelajari isi media secara berulang-ulang.
- 3) Simulasi dan visualisasi merupakan fungsi khusus yang dimiliki oleh multimedia interaktif, sehingga dengan teknologi animasi, simulasi dan visualisasi komputer, pengguna akan mendapatkan informasi yang lebih nyata dari informasi yang bersifat abstrak.<sup>18</sup>

### 3. *Powerpoint* Interaktif

Hujair Sanaky mengemukakan bahwa media *Powerpoint* adalah program aplikasi presentasi yang merupakan salah satu program aplikasi dibawah *Microsoft Office* program komputer dan tampilan ke layar menggunakan bantuan LCD proyektor.<sup>19</sup> Sedangkan pendapat dari Rusman menyatakan bahwa *Microsoft Powerpoint* adalah program komputer untuk presentasi yang dikembangkan oleh *Microsoft*. Program *Powerpoint* merupakan salah satu *software* yang dirancang untuk menampilkan multimedia yang menarik, mudah dalam pembuatan, mudah dalam penggunaan, dan relatif murah karena tidak membutuhkan bahan baku

---

<sup>18</sup> Anin Wijayanti, *Modul Pembelajaran Multimedia Interaktif, STMIK STIKOM Indonesia*, 2017, LIII <<https://instiki.ac.id/wp-content/uploads/2022/02/MODUL-MULTIMEDIA-INTERAKTIF-2017-1.pdf>>.

<sup>19</sup> Eti Muliani Juwita Tindaon, 'Sosialisasi Penggunaan Media Berbasis Teknologi Microsoft Powerpoint dalam Peningkatan Pembelajaran Bagi Guru-guru di SD Negeri 054870 Tanjung Jati Kec. Binjai Kab Langkat', *Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat Politeknik MBP, Medan*, 1.1 (2021), 93–95. <<https://ejournal.politeknikmbp.ac.id/index.php/abdimaspkm/article/view/42>>.

selain alat untuk menyimpan data.<sup>20</sup> Media *powerpoint* adalah salah satu media presentasi yang disajikan dengan rangsangan-rangsangan multimedia, meliputi teks, audio, visual, video, animasi, dan lain sebagainya yang dirancang sedemikian rupa sehingga dapat melakukan sebagaimana fungsinya sebagai media pembelajaran.<sup>21</sup>

*Powerpoint* merupakan aplikasi yang membantu pembuatan paparan materi pembelajaran dalam bentuk slide presentasi yang interaktif sehingga materi dapat ditampilkan lebih efektif dan profesional. Penggunaan *Powerpoint* yang interaktif dapat membantu seorang tenaga pengajar untuk memaparkan materi kepada peserta didik dengan lebih mudah sehingga transformasi ilmu pengetahuan dapat berjalan dengan lebih baik dan lancar. Selain itu, penggunaan *Powerpoint* yang interaktif dapat memudahkan para tenaga pengajar untuk menguasai kelas dan membantu peserta pelatihan untuk selalu fokus dengan materi yang dijelaskan oleh tenaga pengajar tersebut, serta membuat peserta untuk lebih terlibat dalam proses pembelajaran dua arah yang pada akhirnya akan memberikan pengalaman belajar yang unik bagi peserta pelatihan. Meskipun *Powerpoint* sudah tidak asing digunakan dalam proses belajar mengajar, namun tidak semua *Powerpoint* yang dibuat dapat menjadi *Powerpoint* yang interaktif.

---

<sup>20</sup> Ririn Indriyanti, 'Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Materi Penyesuaian Makhluk Hidup Terhadap Lingkungan untuk Siswa Kelas V SD Negeri Depok 1', *Jurnal Pendidikan* (Universitas Sanata Dharma, 2017), 34. <<https://repository.usd.ac.id/11186/>>.

<sup>21</sup> Miftakhul Muthoharoh, 'Media PowerPoint dalam Pembelajaran', *Tasyri*, 2. April (2019), 21–32  
<<https://ejournal.kopertais4.or.id/pantura/indeks.php/tasyri/article/download/3398/2419>>.

#### 4. Pembelajaran Interaktif

Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam dunia pendidikan merupakan suatu terobosan yang luar biasa. Jika para guru tidak mengikuti perkembangan multimedia ini, pasti akan ketinggalan dengan perkembangan masyarakat. Untuk itu, guru dituntut bisa menerapkan media pembelajaran lebih dari satu jenis. Pembelajaran yang menggunakan teknologi informasi dan komunikasi atau menggunakan berbagai media disebut dengan media pembelajaran interaktif. Penggunaan media pembelajaran ini bertujuan untuk membantu para guru dalam penyampaian materi dan juga membantu peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan. Selain itu, materi pelajaran dapat dimodifikasi menjadi lebih menarik dan mudah dipahami, serta suasana belajar yang menegangkan menjadi menyenangkan. Dengan menggunakan media pembelajaran interaktif membantu guru menciptakan pola penyajian yang interaktif.<sup>22</sup>

Media pembelajaran interaktif dirancang bertujuan untuk memperjelas penyajian pesan, informasi dan dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, waktu, dan objek atau benda yang terlalu besar atau benda terlalu kecil yang tidak tampak oleh indera dapat disajikan dengan bantuan mikroskop, film, slide, atau gambar. Media pembelajaran interaktif dapat membangkitkan motivasi belajar peserta didik, dan interaksi secara langsung antara peserta didik dan lingkungannya. Hal ini dapat menimbulkan minat peserta didik untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan yang dimiliki untuk meningkatkan

---

<sup>22</sup> Muis Sad Iman Norma Dewi Shalikhah, Ardhin Primadewi, 'Media Pembelajaran Interaktif Lectora Inspire Sebagai Inovasi Pembelajaran', *WARTA LPM*, 20.1 (2017), 9–16 <<https://journals.ums.ac.id/inde>>.

prestasi belajar.<sup>23</sup> Karakteristik paling penting pada media pembelajaran interaktif yaitu peserta didik tidak hanya memperhatikan penyajian atau objek, tetapi juga dipaksa untuk berinteraksi selama mengikuti pelajaran.<sup>24</sup>

Oleh karena banyaknya manfaat yang diperoleh dari pemanfaatan media pembelajaran, maka guru sebagai sumber pembawa informasi bagi peserta didik hendaknya menyadari akan pentingnya penggunaan media interaktif dalam pembelajaran.

## 5. Kearifan Lokal

Dyah Nurdiah Safitri mendefinisikan kearifan lokal yang berarti kebijaksanaan atau nilai-nilai luhur yang terdapat dalam kekayaan budaya lokal yang berbentuk Semboyan hidup dan tradisi. Pembahasan kearifan lokal yaitu tentang budaya dan kebudayaan sebagai hasil cipta manusia karena kearifan lokal merupakan kepercayaan masyarakat setempat yang bermula dari tradisi yang membudaya. Warisan budaya masa lalu tidak dapat dilepaskan begitu saja maka budaya harus dilestarikan dihormati dan dijaga hingga sekarang.<sup>25</sup> Selain itu, Nafia Wafiqni dan Siti Nurani menjelaskan kearifan lokal merupakan kearifan setempat yang dapat dipahami sebagai gagasan-gagasan lokal yang bersifat

---

<sup>23</sup> Mahidin Zulhelmi, Adlim, 'Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa', *Pendidikan Sains Indonesia*, 05.01 (2017), 72–80 <<https://jurnal.unsyiah.ac.id/JPS/aeticle/view/8414>>.

<sup>24</sup> Liss Dyah Dewi Arini Udi Budi Harsiwi, 'Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar', *Basicedu*, 4.4 (2020), 1104–13 <<https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/505>>.

<sup>25</sup> Dyah Nurdiana Safitri, 'Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Kearifan Lokal Subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV di SDN 1 Ngenep Kabupaten Malang' (Universitas Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2019), 30. <<http://etheses.uin-malang.ac.id/16550/1/15140129.pdf>>.

bijaksana dan bernilai yang tertanam dan diikuti oleh warga masyarakatnya.<sup>26</sup> Adapun pendapat dari Suhartini mengartikan bahwa kearifan lokal salah satu warisan terdahulu yang dititipkan oleh orang tua dahulu yang berhubungan dengan tata krama kehidupan saat ini dan tata krama tersebut menyatu dalam nilai karakter religius etnis budaya serta adat istiadat yang memberikan pengaruh baik.<sup>27</sup>

Dari beberapa penjelasan para ahli di atas, maka dapat peneliti simpulkan bahwa pendidikan berbasis kearifan lokal adalah pendidikan yang mengajarkan peserta didik untuk selalu lekat dengan situasi konkret yang mereka hadapi.

Pembelajaran berbasis kearifan lokal merupakan pembelajaran yang mengintegrasikan nilai-nilai kearifan lokal di dalam proses pembelajaran. Nilai-nilai kearifan lokal yang dimaksud adalah nilai-nilai budaya di sekitar lingkungan peserta didik. Proses pendidikan tidak boleh meninggalkan nilai-nilai sosial-budaya sebagai kekayaan bangsa. Kearifan lokal budaya yang telah dilestarikan oleh para pendahulu kita tidak luntur hilang ditelan zaman. Maka dari itu pembelajaran berbasis kearifan lokal perlu dikembangkan oleh guru agar pembelajaran lebih bermakna bagi peserta didik.<sup>28</sup>

---

<sup>26</sup> Siti Nurani Nafia Wafiqni, 'Model Pembelajaran Tematik Berbasis Kearifan Lokal', *Al Bidayah*, 10.4 (2018), 97. <<https://media.neliti.com/media/publications/284531-model-pembelajaran-tematik-berbasis-kear-8f5e6c66.pdf>>.

<sup>27</sup> Muhlis Madani Andi Eka Rezkiyah, Rosleny Babo, 'Character Education Wisdom-Based Bugis in SDN Lautang Belawa District Wajo Regency', *Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9. April (2020), 145–52. <<https://primary.ejournal.unri.ac.id/index.php/JPFKIP/article/download/7856/pdf>>.

<sup>28</sup> Anita Dewi Asuti Faridl Musyadad, Atika Dwi Evitasari, 'Optimalisasi Nilai Kearifan Lokal pada Tema Menghargai Jasa Pahlawan Nyi Ageng Serang di SD Kulon Progo', 2016, 6. <<https://www.ptonline.com/articles/how-to-get-better-mfi-results>>.

## 6. Pahlawan

Pahlawan di Indonesia menjadi salah satu sosok yang menjadi kebanggaan tersendiri. Pahlawan memiliki berbagai hal positif sehingga dapat dijadikan sebuah pendoman bersosial dalam kehidupan. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) menjelaskan bahwa pahlawan diartikan sebagai sosok yang berjuang dengan penuh tekad yang kuat dalam membela kebenaran yang sepatutnya diperjuangkan.

Secara etimologi pahlawan merupakan kata dari Pahala yang berakhiran Wan. Pahlawan dalam hal ini artinya mereka orang-orang yang pantas mendapatkan pahala karena berbagai hal dan jasa-jasanya yang mereka lakukan untuk memperjuangkan dan menegakkan keadilan serta kebenaran.<sup>29</sup> Jadi pahlawan adalah seseorang yang berjuang membela kebenaran dan keadilan.

Perlu diketahui bahwa Pahlawan merupakan sebuah gelar untuk orang-orang atau mereka yang dianggap berjasa terhadap orang banyak dan berjuang dalam mempertahankan keadilan serta kebenaran. Dalam ranah kebangsaan seseorang akan dijuluki sebagai pahlawan karena jasa-jasanya terhadap perjuangan negara dan bangsa untuk memperoleh kemerdekaan dan keadilan. Pahlawan tidak pernah mati karena jasa-jasanya akan selalu dikenang oleh berbagai pihak serta kebajikannya akan selalu ada dalam diri atau ingatan orang-orang sehingga tidak akan sirna meskipun raga telah tiada namun jiwanya akan tetap hidup di hati masyarakat. Sebagaimana dalam QS. Ali'Imran/3;169-170 yang berbunyi:

---

<sup>29</sup> Darwin Oktavia, *Ensiklopedia Pengetahuan Kewarganegaraan*, Cet. 2 (Balik Papan: PT Optima Intelijensia, 2015), 7.

وَلَا تَحْسَبَنَّ الَّذِينَ قُتِلُوا فِي سَبِيلِ اللَّهِ أَمْواتًا ۚ بَلْ أَحْيَاءٌ عِنْدَ رَبِّهِمْ يُرْزَقُونَ ۗ ١٦٩  
 فَرِحِينَ بِمَا آتَاهُمُ اللَّهُ مِنْ فَضْلِهِ ۗ وَيَسْتَبْشِرُونَ بِالَّذِينَ لَمْ يَلْحَقُوا بِهِمْ مِنْ خَلْفِهِمْ ۗ أَلَا  
 خَوْفٌ عَلَيْهِمْ وَلَا هُمْ يَحْزَنُونَ ۗ ١٧٠

Terjemahnya:

“Jangan sekali-kali kamu mengira bahwa orang-orang yang gugur di jalan Allah itu mati. Sebenarnya, mereka itu hidup dan dianugerahi rezeki di sisi Tuhannya. Mereka bergembira dengan karunia yang Allah anugerahkan kepadanya dan bergirang hati atas (keadaan) orang-orang yang berada di belakang yang belum menyusul mereka, yaitu bahwa tidak ada rasa takut pada mereka dan mereka tidak bersedih hati”.<sup>30</sup>

Janganlah kamu mengira bahwa mereka yang terbunuh di jalan Allah itu benar-benar mati. Tidak! Mereka masih hidup dalam suatu kehidupan yang sifat dan bentuknya hanya diketahui oleh Allah sendiri. Wajah mereka berseri-seri penuh kegembiraan karena kelebihan-kelebihan yang diberikan oleh Allah kepada mereka. Mereka senang melihat saudara-saudaranya yang ditinggalkan di dunia tetap berada pada jalan keimanan dan perjuangan. Selain itu, mereka mati di jalan Allah itu juga tidak mempunyai rasa takut akan sesuatu yang tidak senangi. Mereka tidak akan bersedih karena kehilangan sesuatu yang disenangi.<sup>31</sup>

Perjuangan para pahlawan, sikap dan moral yang baik-baik sepatutnya untuk diaplikasikan pula dalam kehidupan kita. Keterkaitan antara nilai, moral dan tingkah laku akan tampak dalam pengalaman hidup. Banyak nilai-nilai dapat kita petik dari kisah para pahlawan di Tana Luwu ini. Namun nilai-nilai perlu

<sup>30</sup> Kementerian Agama RI, *Mushaf Al-Qur'an dan Terjemah* (Jakarta Timur: Ummul Qura, 2019), 72.

<sup>31</sup> M. Quraish Shihab, *Tafsir Al-Misbah Pesan Kesan dan Keserasian Al-Qur'an*, ed. by Lisa S. Bahar, III (Tangerang: Penerbit Lentera hati, 2000), 392-401.

dikenal terlebih dahulu, kemudian dihayati dan didorong oleh moral sehingga akan terbentuk tingkah laku sesuai dengan nilai yang diterima. Pahlawan di Tana Luwu dapat dijadikan sebagai contoh sikap ketika mereka berusaha mempertahankan kemerdekaan yang ingin diraihinya. Pahlawan di Indonesia sangatlah banyak dan beberapa diantaranya berasal dari Tana Luwu. Pahlawan-pahlawan tersebut seperti Opu Daeng Risadju, Datuk Pattimang, Salawati Daud, dan lain sebagainya. Mereka adalah sosok yang berani dan menjadi pemimpin-pemimpin dalam melawan penjajahan.

Opu Daeng Risadju merupakan pejuang wanita asal Sulawesi Selatan yang mendirikan dan menjadi ketua Partai Syarikat Islam Indonesia (PSII) di Palopo pada 14 Januari 1930.<sup>32</sup> Datuk Pattimang adalah seorang ulama dari koto tengah, Minangkabau yang menyebarkan agama Islam ke Kerajaan Luwu pada tahun 1593 hingga akhir hayatnya.<sup>33</sup> Sedangkan Salawati Daud merupakan pemimpin aksi penyerbuan tangsi militer Belanda di Masamba, Luwu Utara pada 29 Oktober 1949 yang dikenal dengan peristiwa “Masamba Affair”.<sup>34</sup>

#### 7. Pembelajaran Tema V Pahlawanku Subtema Perjuangan Para Pahlawan

Tema V Pahlawanku merupakan materi kelas IV SD. Subtema I Perjuangan para pahlawan terdiri dari tujuh mata pelajaran diantaranya PPKn (Pendidikan Pancasila Kewarganegaraan), Bahasa Indonesia, Matematika, IPA (Ilmu Pengetahuan Alam), PJOK (Pendidikan Jasmani Olahraga Kesehatan), IPS

---

<sup>32</sup> Sharma Hadeyang, *Sejarah Perjuangan Opu Daeng Risadju*, ed. by Kasdi Prima, I (Yogyakarta: Aditya Media, 2011).

<sup>33</sup> Eka Lestari, ‘Islamisasi di Kerajaan Luwu’ (Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar, 2014) <[http://repositori.uin-alauddin.ac.id/5845/1/eka\\_lestari.pdf](http://repositori.uin-alauddin.ac.id/5845/1/eka_lestari.pdf)>.

<sup>34</sup> Abdul Rahman, ‘Kajian Simbolik Monumen Masamba Affair Kabupaten Luwu Utara’ (Universitas Muhammadiyah Makassar, 2020) <[https://digilibadmin.unismuh.ac.id/upload/13591-Full\\_Text.pdf](https://digilibadmin.unismuh.ac.id/upload/13591-Full_Text.pdf)>.

(Ilmu Pengetahuan Sosial), dan SBdP (Seni Budaya dan Prakarya).<sup>35</sup> Materi yang ingin dikembangkan oleh peneliti yaitu materi yang berfokus pada mata pelajaran PPKn.

Pembelajaran Tema V Pahlawanku Subtema Perjuangan Para Pahlawan membahas tentang Kerajaan Tarumanegara yang dipimpin oleh Raja Purnawarman pada tahun 395 M. Selain membahas tentang Kerajaan Tarumanegara yang di pimpin oleh Raja Purnawarman, juga membahas tentang perjuangan Raja Balaputradewa yang memimpin Kerajaan Sriwijaya pada tahun 850 M dan perjuangan Pangeran Diponegoro.<sup>36</sup> Bahan ajar interaktif berbasis kearifan lokal yang akan dikembangkan peneliti berisi tentang pelajaran PPKn yang berfokus pada perjuangan para pahlawan daerah Tana Luwu.

a. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Tabel 2. 1 Kompetensi Dasar dan Indikator Pembelajaran

<b>Kompetensi Dasar (KD)</b>	<b>Indikator Pencapaian Kompetensi</b>
4.1 Memahami makna hubungan simbol dengan sila-sila Pancasila.	4.1.1 Menjelaskan hubungan simbol dengan makna sila ke empat Pancasila.
4.1 Menjelaskan makna hubungan simbol dengan sila-	4.1.1 Memberikan contoh pengamalan dari sila ke

<sup>35</sup> Santi Hendriyeti Angi St Anggari, Afriki, Dara Retno Wulan, Nuniek Puspitawati, Lely Mifthachul Khasanah, *Buku Guru Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Tema 5 Pahlawanku Kelas IV*, Cet. 4 Rev (Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud, 2017, 1. <<https://drive.google.com/file/d/0B18mXGGKnIqvd3FEaEVKOVFGVUU/view?usp=sharing>>.

<sup>36</sup> Santi Hendriyeti Angi St Anggari, Afriki, Dara Retno Wulan, Nuniek Puspitawati, Lely Mifthachul Khasanah, *Buku Guru Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Tema 5 Pahlawanku Kelas IV*, Cet. 4 Rev (Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud, 2017, 2-3. <<https://drive.google.com/file/d/0B18mXGGKnIqvd3FEaEVKOVFGVUU/view?usp=sharing>>.

---

silasila Pancasila sebagai satu kesatuan dalam kehidupan sehari-hari.	empat dalam kehidupan sehari-hari.
---	------------------------------------

---

b. Kompetensi Inti

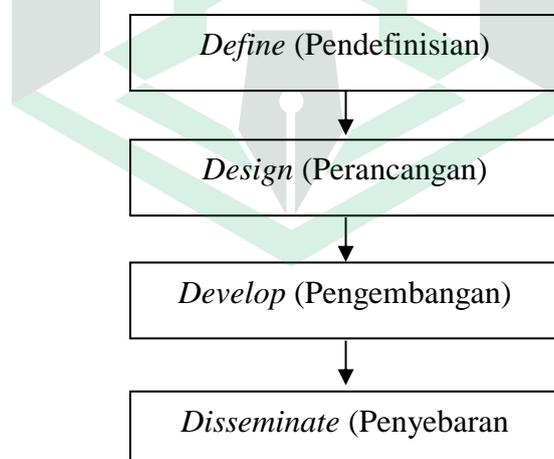
- 1) Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
- 2) Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
- 3) Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
- 4) Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

c. Tujuan pembelajaran

- 1) Setelah berdiskusi, mengamati gambar, dan membaca teks, siswa mampu menyebutkan informasi yang diketahui tentang salah satu pahlawan nasional Indonesia.
- 2) Setelah berdiskusi, mengamati gambar, dan membaca teks, siswa mampu mempresentasikan informasi yang diketahui tentang salah satu pahlawan nasional Indonesia.

- 3) Setelah berdiskusi, mengamati gambar, dan membaca teks, siswa mampu menjelaskan kaitan sikap kepahlawanan dengan makna sila Pancasila.
  - 4) Setelah berdiskusi, mengamati gambar, dan membaca teks, siswa menceritakan kaitan antara sikap kepahlawanan dengan makna sila Pancasila
8. Model 4D

Model 4D merupakan salah satu metode penelitian pengembangan. Model 4 D digunakan untuk mengembangkan perangkat pembelajaran. Model 4D dikembangkan oleh S. Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel pada tahun 1974. Sesuai dengan namanya, model 4D terdiri dari 4 tahapan utama yakni *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan), dan *Disseminate* (Penyebaran).<sup>37</sup> Tahap pengembangan perangkat pembelajaran model 4D dapat dilihat pada gambar 2.1.



Gambar 2. 1 Bagan Model Pengembangan 4D (Eny Winaryati dkk, 2021)

<sup>37</sup> Fitriani Nur dan Masita, 'Pengembangan Pembelajaran Matematika', *Nas Media Pustaka*, 2022, p. 114.  
 <[https://www.google.co.id/books/edition/Metode\\_Penelitian\\_Pendidikan/uTbMDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1](https://www.google.co.id/books/edition/Metode_Penelitian_Pendidikan/uTbMDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1)> [accessed 15 December 2022].

Secara garis besar penjelasan keempat tahap tersebut sebagai berikut:

a. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Tujuan tahap ini adalah menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pembelajaran diawali dengan analisis tujuan dan batasan materi yang dikembangkan perangkatnya. Tahap ini meliputi lima langkah pokok, yaitu: a) Analisis ujung depan, b) Analisis siswa, c) Analisis tugas, d) Analisis konsep, dan e) Perumusan tujuan pembelajaran.

b. Tahap perencanaan (*Design*)

Tujuan tahap ini adalah menyiapkan prototipe perangkat pembelajaran. Tahap ini terdiri dari empat langkah yaitu, a) Penyusunan tes acuan patokan, merupakan langkah awal yang menghubungkan antara tahap *define* dan tahap *design*. Tes disusun berdasarkan hasil perumusan tujuan pembelajaran khusus (kompetensi dasar dalam kurikulum K13). Tes ini merupakan suatu alat mengukur terjadinya perubahan tingkah laku pada diri peserta didik setelah kegiatan belajar mengajar, b) Pemilihan media yang sesuai tujuan, untuk menyampaikan materi pelajaran, c) Pemilihan format, di dalam pemilihan format ini dapat dilakukan dengan mengkaji format-format perangkat yang sudah ada dan yang dikembangkan di negara-negara yang lebih maju.

c. Tahap Pengembangan (*Develop*)

Tujuan tahap ini adalah untuk menghasilkan perangkat pembelajaran yang sudah direvisi berdasarkan masukan dari pakar. Tahap ini meliputi: a) validasi perangkat oleh para pakar diikuti dengan revisi, b) simulasi, yaitu kegiatan mengoprasionalkan rencana pengajaran, dan c) digunakan sebagai dasar

revisi. Langkah berikutnya adalah uji coba lebih lanjut dengan siswa yang sesuai dengan kelas sesungguhnya.

d. Tahap Penyebaran (*Disseminate*)

Pada tahap ini merupakan tahap penggunaan perangkat yang telah dikembangkan pada skala yang lebih luas misalnya di kelas lain, di sekolah lain, oleh guru yang lain. Tujuan lain adalah untuk mengkaji efektivitas penggunaan perangkat didalam kegiatan belajar mengajar.<sup>38</sup>

### C. Kerangka Pikir

Uraian mengenai kerangka pikir ini dimaksudkan untuk memberikan gambaran konsep tentang tata pikir peneliti mengenai tema yang dibahas, yaitu “Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis Kearifan Lokal pada Tema V Pahlawanku Kelas IV SD 037 Baranae Kec. Baebunta Kab. Luwu Utara”.

Kerangka pikir dalam penelitian ini dimulai dengan observasi di sekolah SDN 037 Baranae kelas IV. Setelah mendapatkan point-point masalah dari hasil wawancara dan observasi lapangan serta melihat langsung proses pembelajaran di kelas. Kumpulan point-point tersebut diidentifikasi yang selanjutnya dirumuskan dan dianalisis. Point-point tersebut dipilih untuk diteliti lebih lanjut. Namun point-point yang dirumuskan akan dibuat pembatasan masalah sehingga pencapaian yang ingin dicapai lebih maksimal.

Tujuan pembelajaran ini sesuai dengan indikator dan point yang ingin dicapai, tetapi dalam hal ini isi dari indikator di integrasikan dengan kearifan lokal

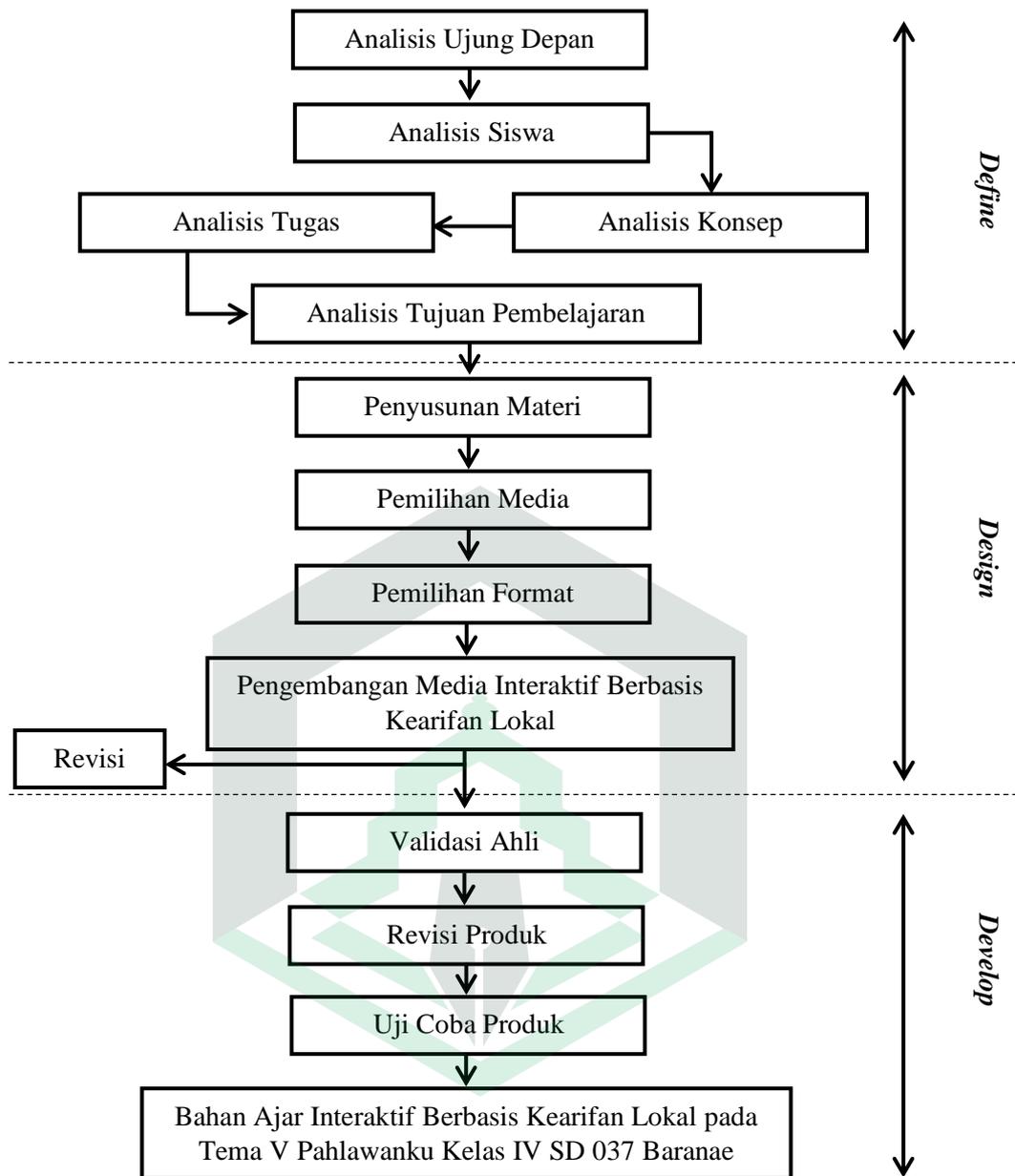
---

<sup>38</sup> Fitriani Nur dan Masita, ‘Pengembangan Pembelajaran Matematika’, *Nas Media Pustaka*, 2022, p. 115-116.  
<[https://www.google.co.id/books/edition/Metode\\_Penelitian\\_Pendidikan/uTbMDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1](https://www.google.co.id/books/edition/Metode_Penelitian_Pendidikan/uTbMDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1)> [accessed 15 December 2022].

yang berada di Tana Luwu. Perancangan dilakukan untuk mempermudah penelitian dalam melakukan pengembangan dengan adanya rancangan atau konsep terlebih dahulu. Berdasarkan tujuan pembelajaran dan yang telah dirancang, selanjutnya dikembangkan atau dibuat lebih menarik lagi.

Peserta didik diharapkan dapat mengenal tokoh-tokoh pahlawan yang ada di daerah Tana Luwu. Materi tentang perjuangan para tokoh pahlawan di Tana Luwu sangat penting untuk di kenalkan pada peserta didik yang dimana nilai-nilai luhur yang patut diteladani dan dilestarikan. Oleh karena itu, penyampaian materi tentang perjuangan para pahlawan daerah harus dibuat menarik bagi siswa.

Menarik atau tidaknya penyampaian materi dalam kegiatan belajar mengajar salah satunya dipengaruhi oleh bahan ajar. Bahan ajar yang relevan untuk peserta didik pada masa kini adalah bahan ajar interaktif. Salah satu *Software* atau program aplikasi komputer yang dapat digunakan untuk membuat bahan ajar interaktif adalah *Microsoft Powerpoint*. Meskipun terlihat sederhana, namun program ini dapat menghasilkan multimedia interaktif yang cukup menarik dengan kejelian dalam memanfaatkan fitur-fitur yang terdapat di dalamnya. Berdasarkan kerangka pikir tersebut, maka desain dalam penelitian ini dapat digambarkan dalam gambar 2.2.



Gambar 2. 2 Bagan Kerangka Pikir

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian R&D (*Research and Development*). Penelitian ini ditujukan untuk kegiatan menciptakan suatu produk tertentu yang kemudian diuji kevalidan dan praktikalitasnya. Penelitian ini berkaitan dengan permasalahan yang telah diidentifikasi berdasarkan hasil yang diperoleh dari observasi dan wawancara yang telah dilakukan peneliti. Model penelitian yang digunakan adalah model 4D yang memiliki beberapa langkah penyelesaian yaitu *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate*. Namun pada penelitian ini hanya sampai pada tahap pengembangan (*develop*) dikarenakan keterbatasan dana dan waktu.

#### B. Lokasi dan Waktu Penelitian

##### 1. Lokasi

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 037 Baranae di Jl. Poros Malangke, Dusun Katonantanah, Desa Mario, Kecamatan Baebunta, Kabupaten Luwu Utara, Provinsi Sulawesi Selatan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar peta berikut:



Gambar 3. 1 Lokasi penelitian (maps.google.com, 2020)

## 2. Waktu

Waktu penelitian dimulai pada 11 November 2022 dengan kegiatan observasi sekolah. Selengkapnya matriks kegiatan penelitian yang dilakukan disajikan dalam tabel 3.1.

Tabel 3. 1 Matriks Kegiatan Penelitian

No	Kegiatan	Lokasi	Waktu
1	Observasi Awal	SD Negeri 037 Baranae	11 November 2022
2	Penyusunan Proposal	Kediaman penulis	22 November 2022
3	Seminar Proposal	IAIN Palopo	18 Januari 2023
4	Pendefinisian ( <i>define</i> )	Kediaman penulis	7 Februari 2023
5	Perancangan ( <i>design</i> )	Kediaman penulis	15 Februari 2023
6	Pengembangan ( <i>develop</i> )	Kediaman penulis	6 Maret 2023
7	Uji Praktikalitas	SD Negeri 037 Baranae	10 April 2023
8	Penyusunan Skripsi	Kediaman penulis	17 April 2023
9	Seminar Hasil	IAIN Palopo	23 Juni 2023
10	Ujian Munaqasyah	IAIN Palopo	27 Juli 2023

### C. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah pihak validator terhadap bahan ajar interaktif yang dihasilkan, guru kelas IV dan peserta didik kelas IV di SDN 037 Baranae. Sedangkan objek yang ingin dikembangkan adalah bahan ajar interaktif berbasis kearifan lokal. Alasan peneliti menjadikan SDN 037 Baranae sebagai tempat penelitian karena peneliti ingin mengembangkan bahan ajar interaktif yang masih kurang, serta memberikan pendidikan dari daerah atau bersifat lokal sehingga tidak melupakan pahlawan yang berasal dari daerah.

## D. Prosedur Pengembangan

Penelitian yang dilakukan peneliti adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan menggunakan model pengembangan 4D yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*) dan tahap penyebaran (*disseminate*). Penelitian ini adalah penelitian yang bertujuan untuk dapat menghasilkan suatu produk yang dapat digunakan nantinya. Adapun tahap-tahap penelitian pengembangan pada penelitian ini diuraikan sebagai berikut.

### 1. Tahap Penelitian Pendahuluan

Tahap penelitian pendahuluan merupakan kegiatan awal dalam memulai penelitian. Peneliti melakukan observasi di SDN 037 Baranae untuk melihat situasi nyata secara langsung. Adapun hal yang diamati pada proses observasi diuraikan pada tabel 3.2.

Tabel 3. 2 Tabel Pedoman Observasi

No	Hal yang diamati
1	Proses Pembelajaran dikelas
2	Fasilitas yang menunjang proses pembelajaran
3	Bahan ajar yang digunakan guru untuk mendukung proses pembelajaran
4	Media yang digunakan guru pada saat mengajar

Selain itu peneliti juga melakukan wawancara pada guru untuk mengetahui pendapat dan informasi secara langsung pada subjek yang ingin diteliti serta angket untuk peserta didik . Adapun indikator pedoman wawancara guru diuraikan pada tabel 3.3 dan indikator pedoman angket peserta didik diuraikan pada tabel 3.4.

Tabel 3. 3 Tabel Indikator Pedoman Wawancara Guru

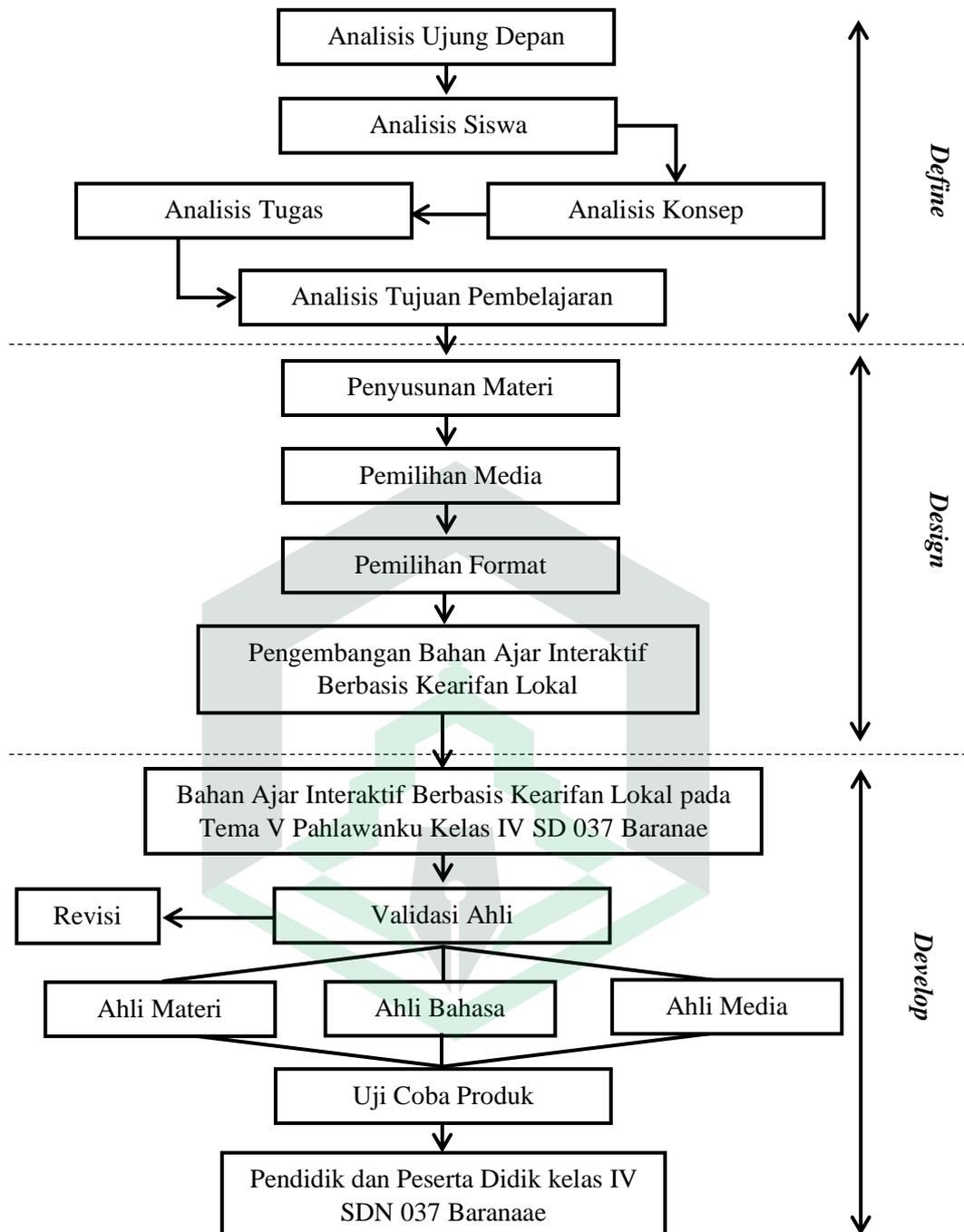
No.	Indikator
1.	Masalah dasar yang dihadapi pada materi perjuangan para pahlawan
2.	Memperoleh informasi mengenai jenis bahan ajar yang digunakan pada materi perjuangan para pahlawan
3.	Memperoleh informasi mengenai metode pembelajaran yang digunakan pada materi perjuangan para pahlawan
4.	Memperoleh informasi mengenai tingkat kemampuan peserta didik pada materi perjuangan para pahlawan
5.	Memperoleh informasi mengenai media pembelajaran yang digunakan pada materi perjuangan para pahlawan

Tabel 3. 4 Tabel Indikator Pedoman Angket Peserta Didik

No.	Indikator
1.	Masalah dasar yang dihadapi pada materi perjuangan para pahlawan
2.	Gaya belajar peserta didik

## 2. Tahap Pengembangan Produk

Tahap pengembangan produk pada penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D (*define, design, develop, disseminate*) oleh Thiagarajan. Tahap-tahap pengembangan produk digambarkan pada gambar 3.2.



Gambar 3. 2 Bagan Tahap Pengembangan Produk

Pada penelitian ini tahap pengembangan produk hanya sampai pada tahap *develop* uji validitas dan praktikalitas. Oleh karena itu, direkomendasikan bagi peneliti selanjutnya untuk melanjutkan tahap pengembangan produk awal ke tahap *disseminate* (penyebaran).

### 3. Tahap Validasi Ahli

Pada penelitian ini validasi ahli dilakukan oleh 3 orang ahli yang kompeten di bidangnya masing-masing. Ahli tersebut terdiri atas ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Adapun aspek dan indikator yang diamati oleh ahli tersebut dijabarkan dalam tabel berikut.

#### a. Tabel Validasi ahli Materi

Tabel 3. 5 Tabel Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Indikator
1	Kualitas Isi/Materi	a. Ketelitian Materi b. Ketepatan Materi c. Keteraturan dalam penyajian materi d. Sesuai dengan tujuan pembelajaran e. Materi yang dipaparkan sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator f. Sesuai dengan karakteristik siswa g. Mengembangkan materi pada subtema I perjuangan para pahlawan diintegrasikan dengan pahlawan Tana Luwu h. Kesesuaian ilustrasi (audio, gambar/karakter, animasi) dengan materi
2	Penyajian/grafika	a. Kemampuan menarik perhatian siswa b. Memperjelas materi dan tugas c. Memperlancar jalannya KBM

#### b. Tabel Validasi Ahli Bahasa

Tabel 3. 6 Tabel Validasi Ahli Bahasa

No	Aspek	Indikator
1	Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa Indonesia	a. Bahasa yang digunakan sesuai dengan Ejaan Yang Disempurnakan (EYD) b. Ketepatan tata bahasa c. Tidak ada penafsiran ganda dari kata-kata yang digunakan

2	Komunikatif dan Interaktif	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Bahasa sajian materi mudah untuk dipahami</li> <li>b. Kesesuaian bahasa yang digunakan dengan kemampuan berbahasa siswa SD.</li> <li>c. Bahasa yang digunakan Komunikatif</li> </ul>
---	----------------------------	--

c. Tabel Validasi Ahli Media

Tabel 3. 7 Tabel Validasi Ahli Media

No.	Aspek	Indikator
1	Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Interaktifitas</li> <li>b. Pertumbuhan Motivasi Belajar</li> <li>c. Fungsi yang diterapkan (menunjang pembelajaran)</li> <li>d. Melibatkan beberapa indera</li> <li>e. Kemudahan untuk dipahami</li> </ul>
2	Media	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Efisiensi penggunaan media dari segi waktu</li> <li>b. <i>Usability</i> (kemudahan pengoprasian)</li> <li>c. <i>Compability</i> (dapat dijalankan di beberapa perangkat lain)</li> </ul>
3	Desain	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Tampilan media bahan ajar cukup detail</li> <li>b. Komposisi warna tampilan media bahan ajar menarik</li> <li>c. Audio (<i>sound effect</i>, narasi/<i>dubbing</i>, dan <i>music/backsound</i>)</li> <li>d. <i>Layout Interactive</i> (ikon navigasi dan karakter)</li> <li>e. Keseimbangan antara (suara, teks, gambar/karakter, dan animasi) media bahan ajar yang disajikan</li> <li>f. <i>User Interface</i> (UI) yang mudah dipahami pengguna.</li> <li>g. Kesederhanaan (rapi, teratur, dan tidak tercampur dengan bahan yang tidak perlu)</li> </ul>

#### 4. Tahap Uji Praktikalitas

Uji praktikalitas dilakukan peneliti setelah tahap validasi ahli selesai dan telah mendapatkan kelayakan oleh dosen ahli dibidang masing-masing. Uji praktikalitas dilakukan dengan cara menyebarkan lembar angket kepada peserta

didik dan guru. Selengkapnya hal-hal yang merupakan indikator dalam pernyataan angket dapat dilihat pada tabel 3.8 dan 3.9.

Tabel 3. 8 Tabel Indikator Uji Praktikalitas Peserta Didik

No	Aspek	Indikator
1	Media Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Semua tulisan, gambar/animasi, suara, dan video dalam bahan ajar dapat dilihat dan didengar dengan baik dan jelas</li> <li>2. Kejelasan petunjuk penggunaan bahan ajar</li> <li>3. Tampilan bahan ajar yang menarik</li> <li>4. Bahasa yang digunakan mudah dipahami</li> <li>5. Mendapatkan pengalaman baru</li> <li>6. Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran</li> </ol>
2	Materi Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> <li>7. Memberikan pengetahuan terkait dengan materi pahlawan yang berasal dari Tana Luwu</li> <li>8. Materi mudah dipahami</li> <li>9. Lebih bersemangat dalam belajar</li> <li>10. Pembelajaran menjadi lebih menyenangkan</li> </ol>

Tabel 3. 9 Tabel Indikator Uji Praktikalitas Guru

No	Aspek	Indikator
1	Kelayakan Isi	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar dan indikator pembelajaran</li> <li>2. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran</li> <li>3. Kejelasan alur, terstruktur dan sistematis</li> <li>4. Kelengkapan informasi</li> <li>5. Bahasa yang digunakan mudah dipahami</li> <li>6. Memudahkan proses pembelajaran</li> <li>7. Bahan ajar mudah digunakan</li> <li>8. Dapat memudahkan pendidik dalam memahami materi</li> </ol>
2	Kelayakan Penyajian	<ol style="list-style-type: none"> <li>9. Pembelajaran menggunakan bahan ajar interaktif berbasis kearifan lokal membantu guru mengenalkan pahlawan yang berasal dari Tana Luwu kepada siswa</li> </ol>
3	Kelayakan Bahasa Kelayakan	<ol style="list-style-type: none"> <li>10. Struktur kalimat tepat</li> <li>11. Penggunaan bahasa yang baik dan benar</li> <li>12. Desain bahan ajar menarik</li> </ol>

4	Kegrafikan	13. Ukuran gambar dan animasi yang tersedia dalam bahan ajar sudah tepat 14. Kesesuaian ilustrasi (gambar/karakter dan animasi) dengan materi 15. Interaktifitas
---	------------	--

### E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini bertujuan untuk mendapat gambaran awal keadaan sekolah terkait (analisis data) serta berguna untuk memvalidasi produk yang dihasilkan. Teknik pengumpulan data yang di gunakan peneliti adalah sebagai berikut:

1. *Library research*, teknik pengumpulan data *library research* digunakan peneliti sebagai dasar teori pada penelitian. Pada penelitian ini penulis menggunakan sumber data dari jurnal, buku dan sumber lainnya.
2. *Field research*, teknik pengumpulan data yang diperoleh peneliti dari lapangan berupa:
  - a. Observasi, yaitu teknik pengumpulan data dengan cara melihat langsung keadaan sesuatu yang ingin diteliti. Jenis observasi yang akan digunakan peneliti pada penelitian ini adalah observasi terbuka, dimana jenis observasi tersebut memungkinkan penulis mencatat apa saja yang dilihat di lapangan tanpa adanya batasan jawaban.
  - b. Wawancara, teknik pengumpulan data dengan cara wawancara dilakukan peneliti bersamaan dengan observasi lapangan. Wawancara dilakukan untuk mengumpulkan data yang kuat disamping data observasi. Jenis wawancara yang digunakan adalah jenis wawancara tidak terstruktur, wawancara tidak

terstruktur memungkinkan narasumber mengungkapkan jawaban tanpa adanya batas, lebih santai, dan dapat lebih dimengerti oleh narasumber.

- c. Angket respon peserta didik, merupakan pengumpulan data yang dilakukan peneliti dengan cara memberikan pertanyaan tertulis kepada peserta didik dan pendidik untuk memperoleh informasi mengenai hal-hal yang perlu diketahui. Adapun pertanyaan yang akan diberikan kepada peserta didik mengenai kesesuaian produk dengan peserta didik. Angket ini digunakan oleh peneliti pada saat melakukan analisis kebutuhan.
- d. Dokumentasi, digunakan dalam penelitian ini bertujuan untuk mempermudah dalam pengumpulan data dari sumber-sumber yang bukan berasal dari manusia (*non insani*). Hal ini dilakukan untuk menyimpan dokumen yang akan digunakan sebagai sumber data sehingga dapat dimanfaatkan dalam membuktikan, menafsirkan dan meramalkan dalam suatu kejadian. Dokumentasi dalam penelitian ini berupa gambar kegiatan disekolah saat pengumpulan data dan beberapa hal yang menunjang penelitian.
- e. Angket validasi ahli, teknik pengumpulan data angket validasi digunakan penulis untuk memperoleh data terkait kevalidan produk yang akan dibuat, angket validasi diisi oleh ahli materi dan ahli media. Jenis angket validasi pada penelitian ini menggunakan angket validasi berjenis tertutup dengan menggunakan skala Likert dengan nilai 1 sampai 4 serta peneliti menambahkan kolom kritik dan saran dibawah tabel angket validasi tersebut agar validator dapat menjabarkan secara rinci bagian dari jawaban yang belum jelas.

## F. Teknik Analisis Data

Penelitian berjenis *Research and Development* menggunakan metode penelitian gabungan (*mixed method*). Metode ini dikenali dengan ciri penggunaannya yang mencampur dua jenis penelitian sekaligus yakni kualitatif dan kuantitatif. Selanjutnya Craswell membagi menjadi dua jenis *mixed method* tersebut secara umum yakni *coccurrent* (campuran) dan *sequential* (urutan). Pada penelitian ini penulis menggunakan penelitian *mixed method sequential explanatory*, *sequential explanatory* adalah metode gabungan yang mengurutkan penggunaan jenis penelitian kualitatif di awal lalu diikuti oleh jenis penelitian kuantitatif.<sup>39</sup> Untuk lebih jelasnya desain penelitian tersebut digambarkan pada gambar 3.3.



Gambar 3. 3 Bagan *sequential explanatory*

Data yang diperoleh dari hasil *mix method* tersebut lalu dianalisis, karena jenis yang digunakan adalah *sequential explanatory* maka data dianalisis secara bertahap (tidak bersamaan). Hal tersebut juga sejalan dengan model pengembangan 4D yang akan digunakan peneliti. Tahap pertama adalah tahap *define* yang dapat menggunakan jenis data kualitatif, lalu pada tahap 3 atau *develop* yang merupakan tahap validasi produk yang menggunakan angket dalam mengumpulkan data yang merupakan jenis data kuantitatif. Berikut diuraikan

<sup>39</sup> Adita Widara Putra, 'Mixed-Method: Penerapan Model Bengkel Sastra untuk Meningkatkan Kemampuan Apresiasi Drama Mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia' (Universitas Pendidikan Indonesia, 2012).

teknik analisis data yang akan digunakan peneliti pada penelitian ini.

### 1. Data Kualitatif

Pada analisis data kualitatif penulis menggunakan langkah-langkah model *Grounded* dari *Miles and Huberman*. Langkah-langkah tersebut meliputi pengumpulan data, reduksi, *display* dan verifikasi/membuat kesimpulan.<sup>40</sup> Pengumpulan data adalah aktifitas berupa observasi dan wawancara yang penulis lakukan langsung pada sekolah terkait. Reduksi adalah tahap menyaring data ke bentuk yang lebih sederhana dan singkat hingga selanjutnya dapat dilakukan tahap *display*/penampilan data. Tahap terakhir ialah tahap penarikan kesimpulan yang diambil dari data yang telah ditampilkan sebelumnya dengan cara pengkodean atau mencari kata kunci lalu menjadikannya kesimpulan yang ditampilkan dalam bentuk narasi. Hasil dari data kualitatif tersebut dapat menjadi konsep awal dari produk yang ingin dibuat yang juga merupakan tahap pertama dari model pengembangan 4D yang digunakan peneliti.

Teknik analisis data kualitatif penelitian ini juga berupa komentar yang dikemukakan oleh pakar bahan ajar interaktif *powerpoint* berbasis kearifan lokal. Data tersebut kemudian dianalisis dan digunakan sebagai dasar perbaikan kevalidan dari produk yang dikembangkan.

### 2. Data Kuantitatif

Analisis data kuantitatif dilakukan pada saat uji validasi produk oleh ahli dan uji coba praktikalitas oleh peserta didik dan guru kelas IV. Pada bagan model

---

<sup>40</sup> Kamiludin and Maman Suryaman, 'Problematika pada Pelaksanaan Penilaian Pembelajaran Kurikulum 2013', *Jurnal Prima Edukasia*, 5.1 (2017), 58 <<https://doi.org/10.21831/jpe.v5i1.8391>>.

pengembangan 4D, kegiatan ini berada pada tahap ketiga atau *develop* yang merupakan kelanjutan dari analisis data kualitatif yang telah dilakukan sebelumnya pada tahap pertama. Tingkat kevalidan produk dan praktikalitas yang dihasilkan diukur menggunakan instrumen angket dengan turut mempertimbangkan saran dan kritik dari validator. Data kuantitatif ini berupa skor dari penilaian oleh pakar bahan ajar interaktif *powerpoint* berbasis kearifan lokal, peserta didik, serta guru kelas IV SDN 037 Baranae. Hasil skor data validasi produk dan instrumen angket dihitung berdasarkan skala *Likert* (kriteria 1 sampai 4).

- Skor 1 : Tidak valid (tidak bisa digunakan)
- Skor 2 : Kurang valid (dapat digunakan dengan revisi besar)
- Skor 3 : Cukup valid (dapat digunakan dengan revisi kecil)
- Skor 4 : Valid (dapat digunakan tanpa revisi)

Selanjutnya menentukan skor akhir yang menjadi tolak ukur kevalidan produk yang dihasilkan dengan cara menghitung skor rata-rata/persentase kevalidan dengan rumus berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

F = Jumlah hasil keseluruhan ( $\sum$ [ jawaban x bobot tiap pilihan])

N = Jumlah keseluruhan (banyaknya pernyataan/pertanyaan x bobot tertinggi).<sup>41</sup>

---

<sup>41</sup> I Gde Wawan Sudatha I Made Dwika Handikha, Anak Agung Gede Agung, 'Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Model Luther pada Mata Pelajaran IPA Kelas

Jawaban yang diperoleh berdasarkan rumus tersebut lalu diinterpretasikan menjadi data kualitatif berdasarkan tabel 3.10 berikut.

Tabel 3. 10 Interpretasi Kevalidan Produk

<b>Tingkat Pencapaian (%)</b>	<b>Kualifikasi</b>
90 – 100	Sangat layak
80 – 89	Layak
65 – 79	Kurang layak
55 – 64	Tidak layak
0 – 54	Sangat tidak layak

Uji praktikalitas dilakukan peneliti setelah tahap validasi ahli selesai dan telah mendapatkan kelayakan oleh dosen ahli dibidang masing-masing. Analisis praktikalitas menggunakan skala *Likert* (kriteria 1 sampai 4).

Skor 1 : Sangat tidak setuju (tidak bisa digunakan)

Skor 2 : Tidak setuju (dapat digunakan dengan revisi besar)

Skor 3 : Setuju (dapat digunakan dengan revisi kecil)

Skor 4 : Sangat Setuju (dapat digunakan tanpa revisi)

Menentukan skor akhir yang menjadi tolak ukur kepraktisan produk yang dihasilkan dengan cara menghitung skor rata-rata/persentase praktikalitas dengan rumus berikut:

$$\text{Nilai Praktikalitas} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimum}} \times 100\%$$

Uji praktikalitas dilakukan dengan cara menyebarkan angket kepada peserta didik dan guru. Setelah nilai praktikalitas diperoleh, dilakukan

pengelompokkan sesuai kriteria. Kriteria uji praktikalitas dapat dilihat pada tabel 3.11 berikut.<sup>42</sup>

Tabel 3. 11 Interpretasi Praktikalitas Produk

<b>Tingkat Pencapaian (%)</b>	<b>Kualifikasi</b>
81 – 100	Sangat praktis
61 – 80	Praktis
41 – 60	Cukup praktis
21 – 40	Kurang praktis
0 – 20	Tidak praktis



<sup>42</sup> Hasbi Aziz, *Pengembangan Bahan Ajar Fisika Validitas Reabilitas Praktikalitas dan Efektifitas Bahan Ajar Cetak Meliputi Hand Out Modul Buku* (Padang, 2019).

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

Pada bab sebelumnya telah dikemukakan bahwa model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan 4D (*define, design, develop* dan *disseminate*) yang dilakukan hanya sampai pada tahap *develop*.

##### 1. Analisis Kebutuhan Bahan Ajar Interaktif Berbasis Kearifan Lokal

Pengembangan bahan ajar berbasis kearifan lokal menggunakan model 4D dengan tahapan pendefinisian (*define*), perancangan (*design*) dan pengembangan (*develop*). Adapun terkait aktivitas yang dilakukan oleh peneliti pada tahapan *define* dan *design* dijabarkan sebagai berikut:

###### a. Pendefinisian (*define*)

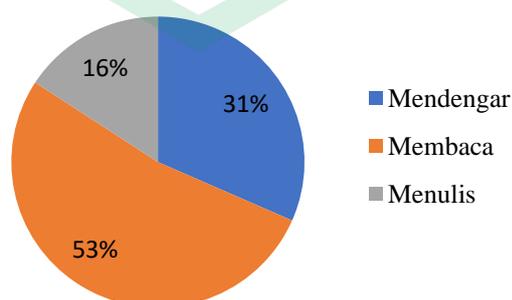
Pada tahap pendefinisian terdapat beberapa tahapan yang dilakukan oleh peneliti yaitu, analisis ujung depan, analisis peserta didik, analisis konsep, analisis tugas dan analisis perumusan tujuan.

###### 1) Analisis ujung depan

Berdasarkan dari hasil analisis ujung depan yang menggunakan instrumen analisis kebutuhan berupa angket peserta didik dan wawancara guru. Hasil dari analisis penggunaan bahan ajar materi pahlawanku yang dilakukan dengan wawancara langsung dengan guru memperoleh informasi bahwa, dalam pembelajaran tema V pahlawanku guru selalu menggunakan metode ceramah dan hanya berpatokan pada buku paket tanpa ada tambahan bahan ajar lainnya. Hal

tersebut menjadi salah satu alasan siswa cenderung tidak mengenali pahlawan yang berasal dari Tana Luwu. Penggunaan bahan ajar *power point* interaktif berbasis kearifan lokal berbantuan laptop dan LCD sangat mendukung untuk membantu peserta didik dalam memahami materi tentang pahlawan, khususnya pahlawan yang berasal dari Tana Luwu dikarenakan materi tersebut tidak terdapat dalam buku paket. Guru berharap dengan adanya bahan ajar interaktif berbasis kearifan lokal peserta didik dapat mengenal dan tidak melupakan pahlawan yang berasal dari daerah sendiri. Bahan ajar interaktif berbasis kearifan lokal merupakan salah satu alternatif yang bisa digunakan dalam mengenalkan pahlawan daerah kepada peserta didik, karena terbukti dari hasil angket peserta didik, bahwa peserta didik sangat tertarik belajar dengan menggunakan bantuan LCD terlebih jika materi yang dipaparkan memiliki suara dan tampilan yang menarik.

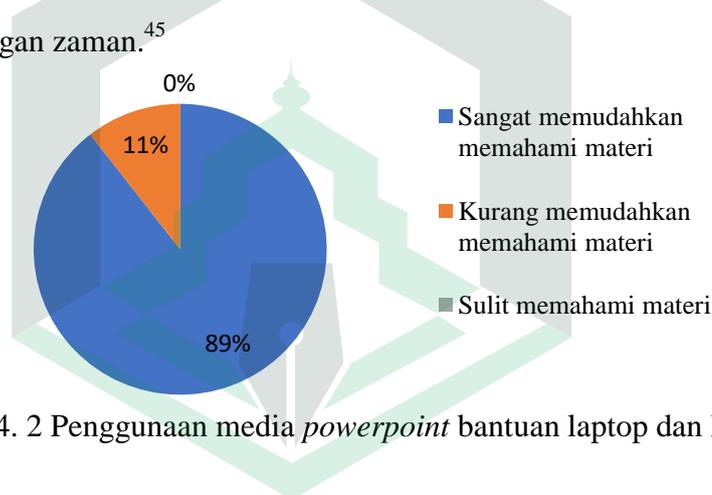
Berikut hasil dari instrumen analisis kebutuhan yang diperoleh dari lembar angket respon peserta didik:



Gambar 4. 1 Cara peserta didik lebih mudah mengingat materi

Membaca pada dasarnya adalah kegiatan yang cukup kompleks, karena membaca melibatkan berbagai aspek baik fisik, mental, bekal pengalaman dan

pengetahuan maupun aktivitas berpikir merasa.<sup>43</sup> Dari diagram diatas diketahui bahwa peserta didik kelas IV di SDN 037 Barane lebih menyukai belajar ataupun menerima informasi dengan melihat atau membaca. Setelah melihat atau membaca, peserta didik yang belajar seperti ini akan lebih mudah dan cepat dalam mencerna serta mengolah informasi baru yang diterima.<sup>44</sup> Kompetensi dalam proses pembelajaran yang dimaksudkan tersebut adalah keterampilan memirsra. Keterampilan memirsra terjadi karena perkembangan teknologi yang pesat. Sebagaimana diungkapkan Huri dkk bahwa keterampilan memirsra ini merupakan respons dari perkembangan teknologi agar masyarakat pendidikan dapat beradaptasi dengan zaman.<sup>45</sup>

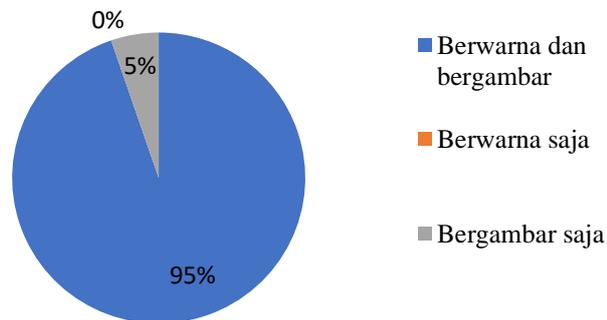


Gambar 4. 2 Penggunaan media *powerpoint* bantuan laptop dan LCD

<sup>43</sup> Ade Asih Susiari Tantri, 'Hubungan Antara Kebiasaan Membaca Dan Penguasaab Kosa Kata Dengan Kemampuan Membaca Pemahaman', *Acarya Pustaka*, 2.1 (2016), 6 <[https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/AP/article/download/10096/6433#:~:text=Kebiasaan membaca menurut Tampubolon](https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/AP/article/download/10096/6433#:~:text=Kebiasaan%20membaca%20menurut%20Tampubolon)>.

<sup>44</sup> S. Shoimatul Ula, *Revolusi Belajar Optimalisasi Kecerdasan Melalui Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Majemuk*, I (Yogyakarta: Ar Ruzz Media, 2013) <[http://repositiry.uin-suska.ac.id/12827/7/7/7. BAB II\\_2018397PIPS-E.pdf](http://repositiry.uin-suska.ac.id/12827/7/7/7. BAB%20II_2018397PIPS-E.pdf)>.

<sup>45</sup> Yadi Mulyadi dan Wikanengsih, 'Implementasi Keterampilan Berbahasa Memirsra dalam Capaian Pembelajaran Kurikulum Prototipe Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas X pada Program Sekolah Penggerak', *Semantik*, 11.1 (2022), 48 <[www.e-journal.stkipsiliwangi.ac.id/index.php/semantik/article/download/2925/1333](http://www.e-journal.stkipsiliwangi.ac.id/index.php/semantik/article/download/2925/1333)>.



Gambar 4. 3 Pembelajaran yang disukai peserta didik

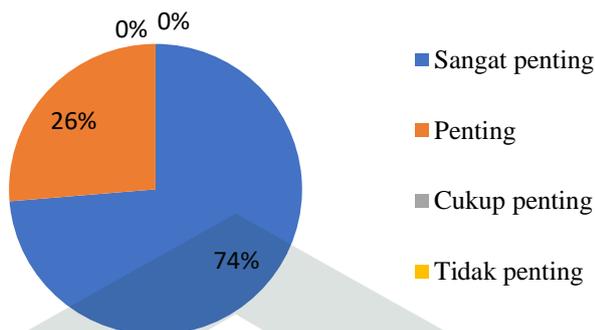
Adapun hasil dari angket peserta didik yang dibagikan langsung mengungkapkan bahwa peserta didik lebih menyukai bahan ajar interaktif yang disajikan dalam bentuk *powerpoint dengan* bantuan laptop dan LCD, tampilan bahan ajar yang berwarna dan bergambar disertai dengan suara (*audio visual*), sehingga hal tersebut mampu menarik perhatian peserta didik. Maka dari itu peneliti berinisiatif membuat bahan ajar interaktif yang berisikan materi yang bergambar dan memiliki warna yang cerah disertai suara.

## 2) Analisis Peserta Didik

Peserta didik kelas IV SDN 037 Baranae berjumlah 19 orang, 11 peserta didik laki-laki dan 8 peserta didik perempuan. Peserta didik kelas IV di SDN 037 Baranae semuanya beragama Islam dan mempunyai umur yang relatif sama dalam satu kelas. Dalam pembelajaran tematik tema V pahlawanku peserta didik hanya mempelajari pahlawan nasional dan tidak pada pahlawan daerah, hal ini dikarenakan bahan ajar yang digunakan guru hanya berpatokan pada buku paket, padahal proses pembelajaran yang baik yaitu dimana proses pembelajarannya belajar dari lingkungan yang terdekat kemudian meluas dan kompleks.<sup>46</sup> Dengan mempelajari materi yang

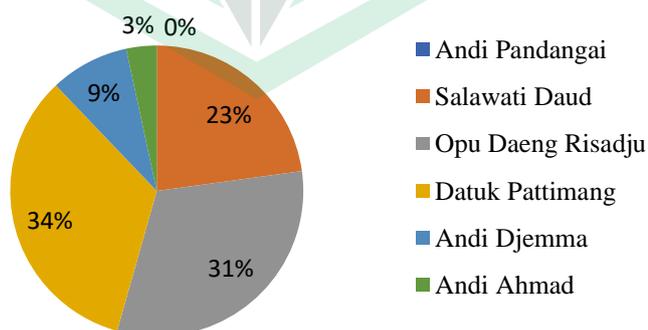
<sup>46</sup> Dyah Nurdiana Safitri, 'Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Kearifan Lokal Subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV

dekat dengan peserta didik, mereka akan lebih paham materi tersebut karena terdapat bentuk konkret yang dapat diambil contoh dan dipelajari lebih lanjut oleh peserta didik. Berikut ini hasil angket peserta didik tentang pentingnya mengenal dan mempelajari pahlawan yang berasal dari Tana Luwu pada gambar 4.4.



Gambar 4. 4 Pentingnya mengenal dan mempelajari Pahlawan yang berasal dari Tana Luwu

Pentingnya mengenal dan mempelajari pahlawan yang berasal dari Tana Luwu telah disadari oleh peserta didik, terbukti dengan hasil angket peserta didik yang mengungkapkan bahwa 74% peserta didik menjawab sangat penting dan 26% peserta didik menjawab penting.



Gambar 4. 5 Pahlawan Tana Luwu yang dikenal oleh peserta didik

Gambar diagram diatas membuktikan bahwa hasil angket peserta didik mengenai tiga tokoh pahlawan Tana Luwu yang mereka ketahui yaitu Datuk

Pattimang, Salawati Daud, dan Opu Daeng Risadju. Hal ini terbukti dari hasil angket peserta didik yang membuktikan bahwa 33% atau semua peserta didik mengenal pahlawan Datuk Pattimang, 32% atau 18 peserta didik mengenal pahlawan Opu Daeng Risadju dan 23% atau 13 peserta didik mengenal Salawati Daud, 9% atau 5 peserta didik mengenal Andi Djemma dan 3% atau 2 peserta didik mengenal Andi Ahmad. Dari hasil angket ini, peneliti mengangkat materi dari tiga pahlawan terbanyak yang dikenal oleh peserta didik. Peneliti akan membahas materi tentang perjuangan pahlawan Datuk Pattimang, Opu Daeng Risadju, dan Salawati Daud dalam bahan ajar yang akan dikembangkan.

### 3) Analisis Konsep

Tujuan dilakukannya analisis konsep/materi yaitu untuk mengetahui materi yang perlu dikembangkan berdasarkan kebutuhan peserta didik dan menentukan isi materi dalam bahan ajar berbasis kearifan lokal pada Tema V Pahlawanku Subtema I perjuangan para pahlawan. Dalam buku siswa terbitan kemendikbud terdapat beberapa materi yang kurang mendukung seperti hanya fokus pada pembelajaran pahlawan nasional. Peneliti akan mengembangkan bahan ajar yang memuat tentang materi perjuangan para pahlawan Tana Luwu seperti Datuk Pattimang, Opu Daeng Risadju dan Salawati Daud.

### 4) Analisis Tugas

Pada tahap ini, peneliti merinci bahan ajar yang akan dikembangkan untuk kelas IV di SDN 037 Baranae berdasarkan Kompetensi Dasar (KD) yang diambil dari silabus. Kompetensi Dasar (KD) yang diambil pada buku siswa tema V pahlawanku subtema I perjuangan para pahlawan. Peneliti melakukan analisis

terhadap nilai harian, nilai UTS dan nilai Semester yang diperoleh peserta didik selama pembelajaran tema V pahlawanku khususnya pada (KD) PPKn yang memperoleh nilai tertinggi hanya 76. Berikut penjabaran nilai yang diperoleh peserta didik kelas IV SDN 037 Baranae selama pembelajaran pada tema V pahlawanku pada tabel 4.1.

Tabel 4. 1 Nilai Peserta Didik pada Pembelajaran Tema V Pahlawanku

No	Nama Siswa	Fokus Pembelajaran	Nilai		
			RH	UTS	Semester
1	Afika		70	70	70
2	Aqil Pranaja		75	73	75
3	Aulia Nurul. Q		65	70	70
4	Biprin Aprilia		65	70	70
5	Fadil Irwansyah		60	65	65
6	Ikhsam Radityah		65	70	71
7	Muh. Hanif Al Irsyad		70	70	70
8	Muh. Ashar Ramadhan		70	70	70
9	Muh. Fais		65	65	65
10	Muh. Saifal		60	61	65
11	Muh. Sarul		70	71	70
12	Muh. Afriad Syaf		73	76	75
13	Muh. Yusran		60	65	65
14	Musdalifa. B		70	75	75
15	Rahmadani		75	75	75
16	Sabrina		69	69	70
17	Wahyu Aditya Pratama		63	67	70
18	Wilda Sasmita		70	71	70
19	Nuralifa		70	72	75

##### 5) Analisis Tujuan Pembelajaran

Analisis tujuan pembelajaran dilakukan untuk merumuskan tujuan pembelajaran yang didasarkan pada kompetensi dasar seperti yang tertulis pada silabus dan kurikulum. Dalam perumusan tujuan pembelajaran dilakukan

berdasarkan konsep tujuan pembelajaran yang ada di buku paket sekolah sehingga tidak jauh berbeda dari inti pembelajaran yang dilakukan. Kegiatan pembelajaran saat ini dilakukan dengan cukup terbatas sehingga tidak semua materi pembelajaran dapat dipelajari secara keseluruhan. Dalam tahapan ini peneliti menganalisis lingkungan belajar pada peserta didik. Berdasarkan hasil wawancara, peneliti mendapatkan informasi bahwa pemberian materi pada peserta didik hanya berdasarkan yang ada di buku paket. Namun berdasarkan perkembangan ilmu pengetahuan diharapkan agar peserta didik dapat memperluas wawasannya. Peneliti membuat bahan ajar interaktif berbasis kearifan lokal yang penyajian materinya didasarkan pada buku paket sekolah sehingga tidak melenceng namun tetap dapat menambah wawasan yang bermanfaat selain yang didapat dari buku paket sekolah. Berdasarkan topik yang telah dipilih, maka tujuan pembelajaran dalam bahan ajar interaktif berbasis kearifan lokal sebagai berikut:

- 1) Peserta didik mampu mengetahui arti Pahlawan
- 2) Peserta didik mampu mengetahui beberapa Pahlawan dari Tana Luwu
- 3) Peserta didik mampu mengetahui perjuangan para Pahlawan Tana Luwu

b. Perancangan (*Design*)

- 1) Penyusunan Materi

Berdasarkan wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada guru kelas IV di SDN 037 Baranae, peneliti membuat rancangan pembelajaran yang cukup mudah untuk dipahami dan dipelajari oleh peserta didik. Materi yang akan dipelajari merupakan garis besar dari materi yang ada di buku paket sekolah

namun telah diintegrasikan dengan yang berasal dari Tana Luwu sehingga sajian materi dapat menambah wawasan lebih. Perancangan pembelajaran ini tetap disesuaikan dengan materi yang ada di buku tema V kurikulum 2013.

## 2) Pemilihan Media (*media selection*)

Pemilihan media disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik serta kondisi sekolah. Maka dari itu, peneliti mengembangkan bahan ajar interaktif berbasis kearifan lokal yang dapat membantu guru menghadapi permasalahan yang ditemukan peneliti di SDN 037 Baranae yaitu mengembangkan bahan ajar interaktif *powerpoint* berbasis kearifan lokal pada tema V Pahlawanku Subtema I Perjuangan Para Pahlawan.

## 3) Pemilihan Format (*format selection*)

### a) Menentukan Judul

Bahan ajar interaktif yang dikembangkan diberi judul Perjuangan Para Pahlawan Tana Luwu Tema V Pahlawanku Subtema I Perjuangan Para Pahlawan.

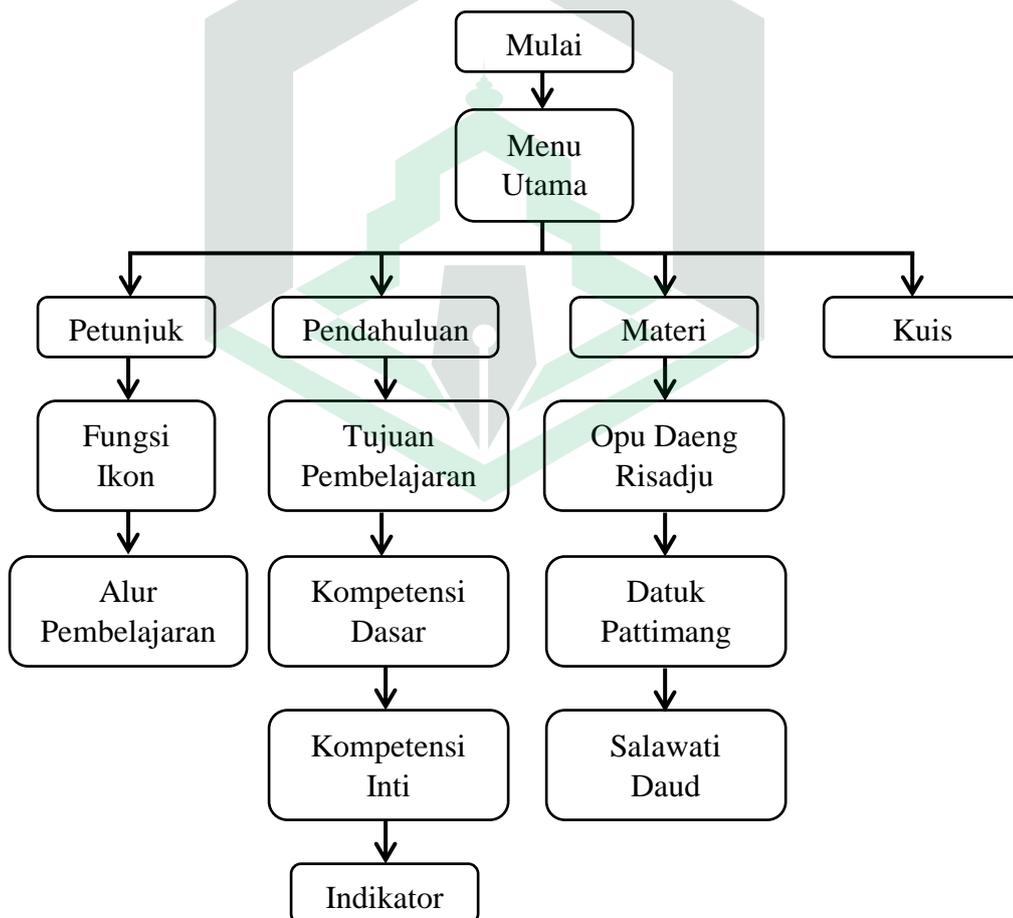
### b) Mengembangkan Materi Bahan Ajar

Pengembangan bahan ajar dibuat menggunakan *software Microsoft Powerpoint 2010* dengan pemilihan gambar/animasi serta warna yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik kelas IV SD/MI. Peneliti menggunakan *software Microsoft Powerpoint 2010* dikarenakan versi ini menyediakan fitur yang lebih mendukung untuk membuat bahan ajar yang interaktif.

## 2. Hasil Bahan Ajar Interaktif Berbasis Kearifan Lokal

### a. Rancangan Awal (*initial design*)

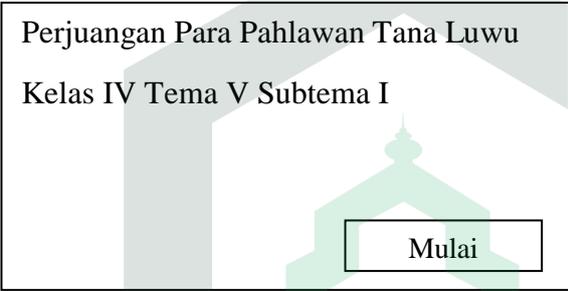
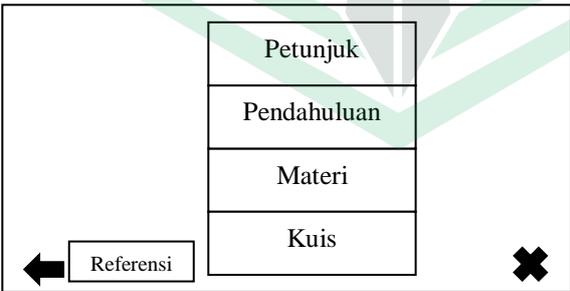
Rancangan desain pada tahapan ini dilakukan dengan membuat rancangan bahan ajar interaktif berbasis kearifan lokal materi pahlawanku diintegrasikan dengan pahlawan yang berasal dari Tana Luwu. Peneliti merancang bahan ajar interaktif dengan semenarik mungkin dan disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik, kemudian dituangkan dalam sebuah struktur rancangan agar mempermudah perancangan serta penyusunan bahan ajar. Selengkapnya struktur rancangan yang telah disusun dapat dilihat pada gambar 4.6

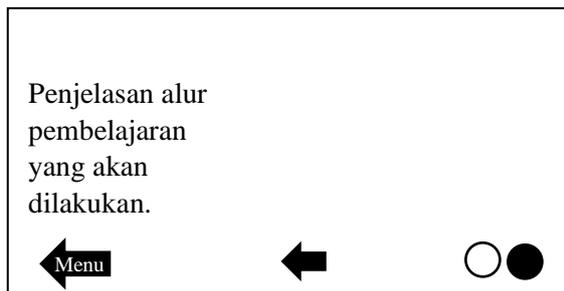


Gambar 4. 6 Struktur rancangan bahan ajar interaktif berbasis kearifan lokal

Pada tahap perancangan ini, peneliti juga membuat rancangan berupa gambaran alur penggunaan bahan ajar interaktif berbasis kearifan local dari awal hingga akhir, untuk itu dipilih bentuk dan rancangan asli bahan ajar interaktif berbasis kearifan lokal. Selengkapnya gambaran alur penggunaan bahan ajar yang telah disusun dapat dilihat pada tabel 4.2.

Tabel 4. 2 Gambaran Rancangan Alur Penggunaan Bahan Ajar Interaktif Berbasis Kearifan Lokal

No	Tampilan	Penjelasan
1	<p style="text-align: center;">Tampilan awal</p> 	<p>Pada tampilan awal bahan ajar interaktif terdapat judul dan tombol “mulai” untuk menuju slide menu utama.</p> <p>Musik pengiring awal-akhir: Instrumen Pembangkit Semangat oleh Abi Pena</p>
2	<p style="text-align: center;">Menu Utama</p> 	<p>Isi silde menu utama ini terdiri dari 4 menu yaitu pendahuluan, petunjuk, materi, dan kuis.</p>
3	<p style="text-align: center;">Menu Petunjuk</p> 	<p>Saat mengklik tombol menu “Petunjuk” maka aplikasi akan menuju ke slide petunjuk. Pada slide ini menampilkan penjelasan fungsi dari masing-masing ikon dalam bahan ajar interaktif seperti (ikon menu, ikon kembali, ikon lanjut, dan ikon keluar). Pada saat</p>



mengklik ikon (lanjut) maka selanjutnya akan berpindah ke petunjuk penjelasan alur pembelajaran yang akan dilakukan.

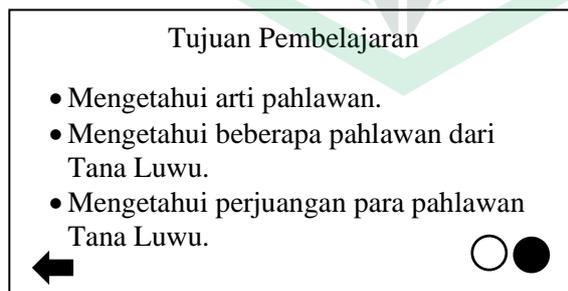
- : Gambar Karakter Siswa SD Perempuan  
● : Gambar Karakter Siswa SD Laki-laki

4

#### Menu Pendahuluan



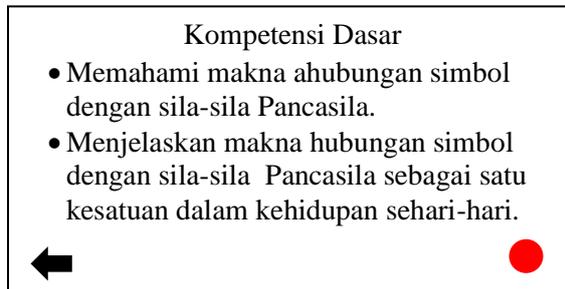
Saat mengklik tombol menu "Pendahuluan" maka aplikasi akan menuju slide isi dari tombol "Pendahuluan". Pada slide ini berisi beberapa menu seperti tujuan pembelajaran, kompetensi dasar, kompetensi inti, dan indikator pembelajaran. Setiap menu memiliki penjelasan apabila diklik.



Saat mengklik menu "Tujuan Pembelajaran" maka aplikasi akan menuju slide tampilan menu tujuan pembelajaran. Pada slide ini menampilkan tujuan pembelajaran yang akan dilakukan.

- : Gambar Karakter Siswa SD Perempuan  
● : Gambar Karakter Siswa SD Laki-laki

---

 Kompetensi Dasar


Saat mengklik pada menu “Kompetensi Dasar” maka aplikasi akan menuju slide tampilan kompetensi dasar. Pada slide ini menampilkan kompetensi dasar pembelajaran yang akan dilakukan.

● : Gambar Karakter Guru Perempuan

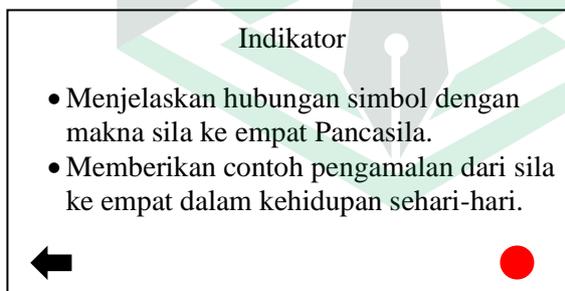
## Kompetensi Inti



Saat mengklik pada menu “Kompetensi Inti” maka aplikasi akan menuju slide tampilan kompetensi inti. Pada slide ini menampilkan kompetensi inti pembelajaran yang akan dilakukan.

● : Gambar Karakter Guru Perempuan

## Indikaor

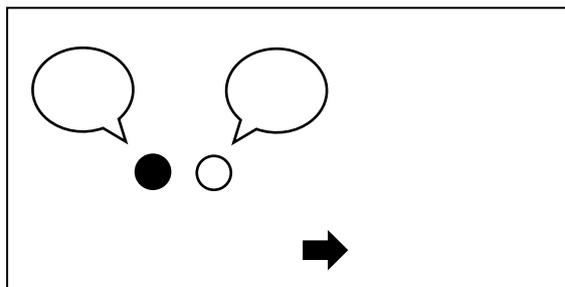


Saat mengklik pada menu “Indikator” maka aplikasi akan menuju slide tampilan indikator. Pada slide ini menampilkan indikator pembelajaran yang akan dilakukan.

● : Gambar Karakter Guru Perempuan

5

## Menu Materi



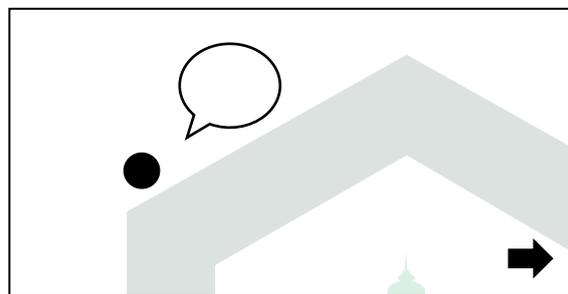
Saat mengklik tombol menu “Materi” maka aplikasi akan menuju slide materi. Pada scene ini menampilkan tampilan awal sebuah percakapan antara karakter anak laki-laki dan anak perempuan yang membahas tentang Pahlawan Tana Luwu. Slide ini terdapat tombol

---

“Lanjut” untuk melanjutkan pembahasan materi.

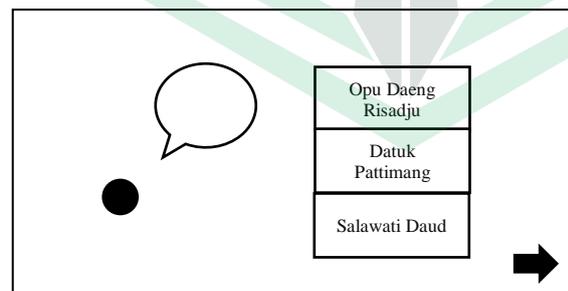
- : Gambar Karakter Siswa SD Perempuan
- : Gambar Karakter Siswa SD Laki-laki

Saat mengklik tombol “Berikutnya” maka aplikasi akan menuju slide yang terdapat anak laki-laki yang menjelaskan tentang arti pahlawan. Pada slide ini terdapat tombol “Berikutnya” untuk melanjutkan pembahasan materi.



- : Gambar Karakter Siswa SD Laki-laki

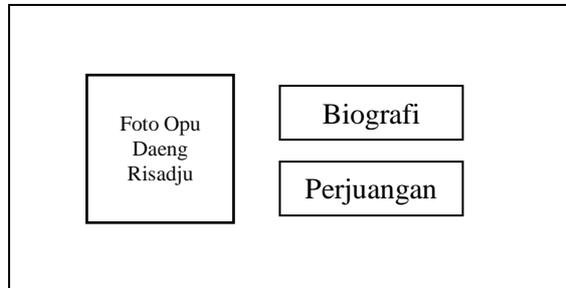
Saat mengklik tombol “Berikutnya” maka aplikasi akan menuju slide yang terdapat anak laki-laki yang menyebutkan beberapa pahlawan yang berasal dari Tana Luwu seperti Opu Daeng Risadju, Datuk Pattimang dan Salawati Daud. Pada slide ini terdapat tiga menu nama-nama Pahlawan Tana Luwu. Setiap menu yang diklik terdapat penjelasan masing-masing dari pahlawan.



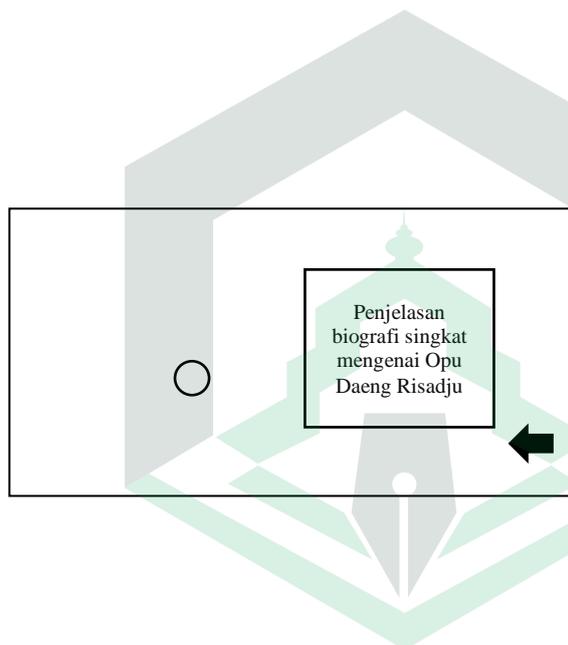
- : Gambar Karakter Siswa SD Laki-laki

---

## Opu Daeng Risadju

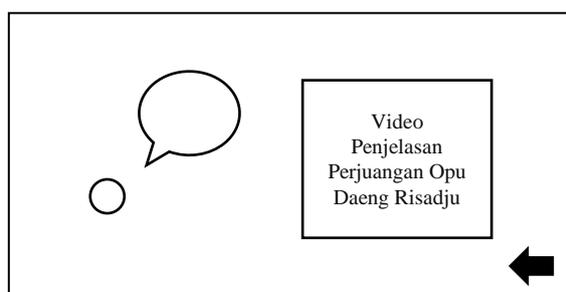


Saat mengklik tombol “Opu Daeng Risadju” maka aplikasi akan menuju slide yang terdapat pembahasan tentang pahlawan Opu Daeng Risadju. Pada slide ini terdapat tombol menu “Biografi” dan “Perjuangan” untuk melanjutkan pembahasan materi maka harus mengklik menu yang tersedia.



Saat mengklik tombol menu “Biografi” maka aplikasi akan menuju slide yang terdapat pembahasan tentang biografi singkat mengenai pahlawan Opu Daeng Risadju. Pada slide ini terdapat tombol “Kembali” untuk kembali ke slide sebelumnya untuk melanjutkan pembahasan materi.

○ : Gambar Karakter Siswa SD Perempuan

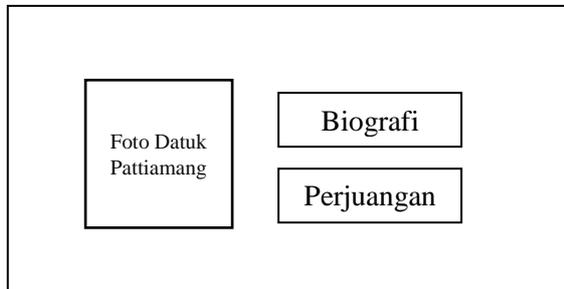


Saat mengklik tombol menu “Perjuangan” maka aplikasi akan menuju slide yang terdapat pembahasan tentang perjuangan pahlawan Opu Daeng Risadju dalam bentuk video. Pada slide ini terdapat tombol “Kembali” untuk melanjutkan pembahasan materi pahlawan yang lainnya.

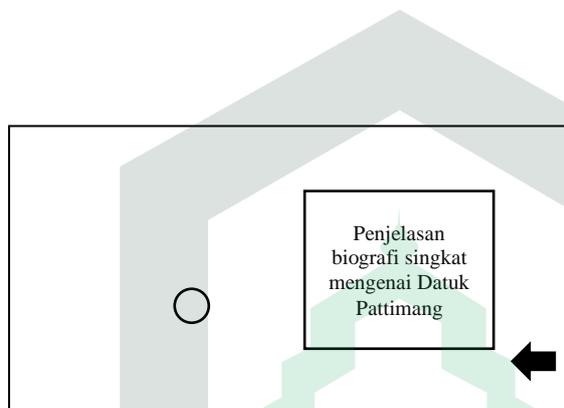
○ : Gambar Karakter Siswa SD Perempuan

---

---

 Datuk Pattimang


Saat mengklik tombol “Datuk Pattimang” maka aplikasi akan menuju slide yang terdapat pembahasan tentang pahlawan Datuk Pattimang. Pada slide ini terdapat tombol menu “Biografi” dan “Perjuangan” untuk melanjutkan pembahasan materi maka harus mengklik menu yang tersedia.



Saat mengklik tombol menu “Biografi” maka aplikasi akan menuju slide yang terdapat pembahasan tentang biografi singkat mengenai pahlawan Datuk Pattimang. Pada slide ini terdapat tombol “Kembali” untuk kembali ke slide sebelumnya untuk melanjutkan pembahasan materi.

○ : Gambar Karakter Siswa SD Perempuan

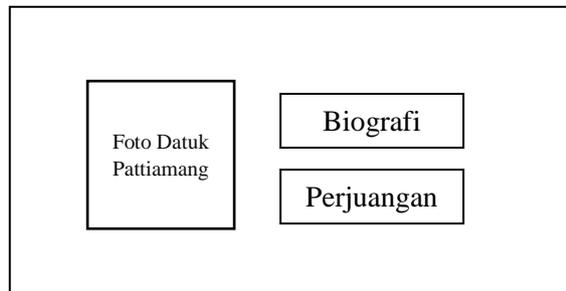


Saat mengklik tombol menu “Perjuangan” maka aplikasi akan menuju slide yang terdapat pembahasan tentang perjuangan pahlawan Datuk Pattimang dalam bentuk video. Pada slide ini terdapat tombol “Kembali” untuk melanjutkan pembahasan materi pahlawan yang lainnya.

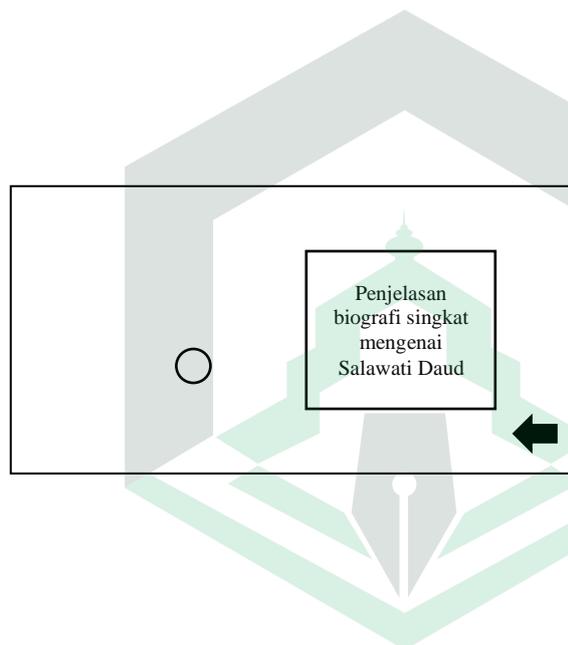
○ : Gambar Karakter Siswa SD Perempuan

---

---

 Salawati Daud


Saat mengklik tombol “Datuk Pattiamang” maka aplikasi akan menuju slide yang terdapat pembahasan tentang pahlawan Datuk Pattiamang. Pada slide ini terdapat tombol menu “Biografi” dan “Perjuangan” untuk melanjutkan pembahasan materi maka harus mengklik menu yang tersedia.



Saat mengklik tombol menu “Biografi” maka aplikasi akan menuju slide yang terdapat pembahasan tentang biografi singkat mengenai pahlawan Salawati Daud. Pada slide ini terdapat tombol “Kembali” untuk kembali ke slide sebelumnya untuk melanjutkan pembahasan materi.

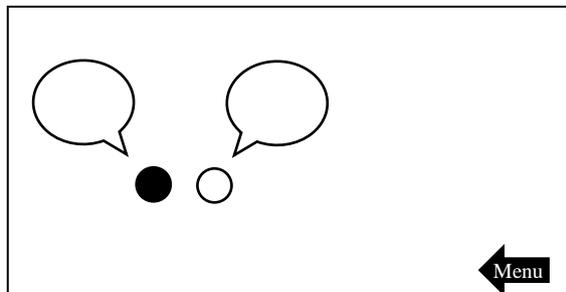
○ : Gambar Karakter Siswa SD Perempuan



Saat mengklik tombol menu “Perjuangan” maka aplikasi akan menuju slide yang terdapat pembahasan tentang perjuangan pahlawan Salawati Daud dalam bentuk video. Pada slide ini terdapat tombol “Kembali” untuk melanjutkan pembahasan materi dengan mengklik tombol “Lanjut”.

○ : Gambar Karakter Siswa SD Perempuan

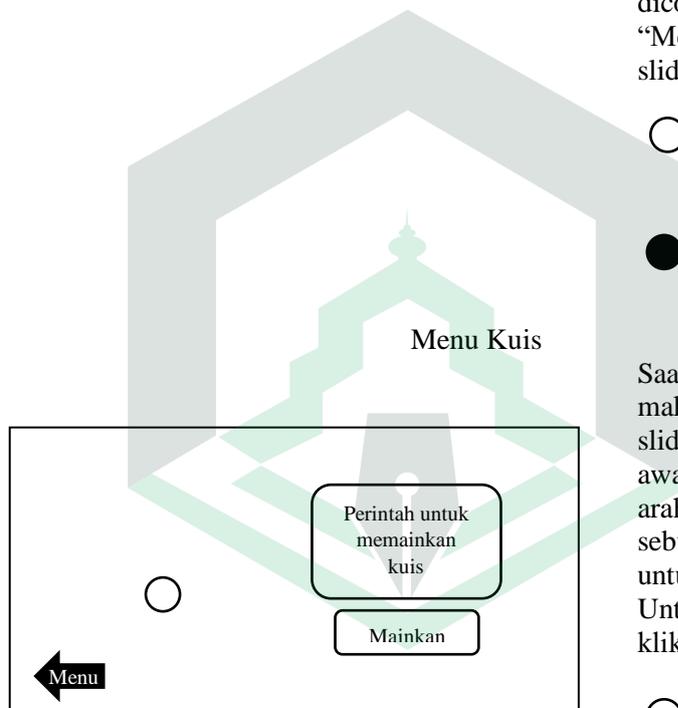
---



Setelah melihat penjelasan ketiga pahlawan Tana Luwu yaitu Opu Daeng Risadju, Datuk Pattimang dan Salawati Daud, selanjutnya mengklik tombol “lanjut” untuk ke slide berikutnya yang terdapat percakapan antara anak laki-laki dan anak perempuan yang membahas tentang sikap perjuangan para Pahlawan Tana Luwu yang patut dicontoh. Terdapat tombol “Menu” untuk kembali ke slide menu utama.

- : Gambar Karakter Siswa SD Perempuan
- : Gambar Karakter Siswa SD Laki-laki

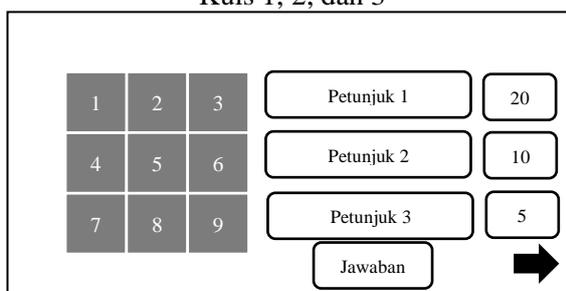
6



Saat mengklik menu kuis maka aplikasi akan menuju slide kuis. Pada tampilan awal kuis terdapat sebuah arahan untuk memainkan sebuah kuis dan petunjuk untuk memainkan kuis. Untuk memulai kuis maka klik tombol “Mainkan”.

- : Gambar Karakter Siswa SD Perempuan

### Kuis 1, 2, dan 3



Kuis terdiri dari 5 nomor. Soal 1-3 merupakan soal yang dikerjakan dengan cara menebak gambar dengan sebuah petunjuk. Setiap petunjuk memiliki bobot nilai. Apabila setiap kelompok bisa menebak gambar hanya dengan pada petunjuk 1 maka nilai yang akan diperoleh yaitu 20

## Kuis 4 dan 5

Pertanyaan	Pilihan	<input type="checkbox"/>
	Pilihan	<input type="checkbox"/>
	Pilihan	<input type="checkbox"/>

poin, sedangkan menebak gambar pada petunjuk ke 2 mendapatkan nilai 10 poin dan menebak gambar pada petunjuk ke 3 hanya mendapatkan 5 poin. Soal 4-5 merupakan soal yang dijawab dengan memilih jawaban yang paling benar. Semakin benar jawaban yang dipilih maka semakin tinggi bobot nilai yang diperoleh begitupun sebaliknya

Pada slide ini terdapat tombol [kembali] dan tombol [lanjut] untuk ke pertanyaan kuis selanjutnya.

Sound Effect: Bingoo, kids cheering oleh Elsa

Berdasarkan rancangan yang telah dibuat, maka dihasilkanlah produk dalam bentuk bahan ajar interaktif berbasis kearifan lokal dengan format *Powerpoint* yang dapat dilihat pada tabel 4.3 berikut.

Tabel 4. 3 Hasil Produk Bahan Ajar Interaktif Berbasis Kearifan Lokal



8

### KOMPETENSI INTI

- ✓ Menerima, menjelaskan, dan menghargai ajaran agama yang di anutnya
- ✓ Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
- ✓ Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahunya tentang dirinya, makhluk ciptaan tuhan, dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya, rumah, sekolah, dan tempat bermain.
- ✓ Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis dalam karya estetik, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

9

### INDIKATOR PEMBELAJARAN

3.1.1 Menjelaskan hubungan simbol dengan makna sila ke empat Pancasila.

Memberikan contoh pengalaman dari

4.1.1 sila ke empat dalam kehidupan sehari-hari.

10

Tahukah kamu? Pahlawan di Indonesia sangatlah banyak dan beberapa diantaranya berasal dari Tana Luwu. Pahlawan-pahlawan tersebut seperti Opu Daeng Risadju, Datuk Pattimang dan Salawati Daud. Mereka adalah sosok yang berani dan menjadi pemimpin dalam melawan penjajahan.

Bagaimana mereka memperjuangkan kemerdekaan di Tana Luwu?

Tekan tombol "berikutnya" untuk melanjutkan dan mencari tahu bagaimana perjuangan para Pahlawan Tana Luwu.

15

Simaklah video berikut yang membahas tentang Perjuangan Opu Daeng Risadju

Opu Daeng Risadju adalah wanita pertama berpartai di Indonesia

Opu Daeng Risadju

12

Berikut beberapa Pahlawan yang berasal dari Tana Luwu.

Opu Daeng Risadju

Datuk Pattimang

Salawati Daud

13

### BIOGRAFI SINGKAT

### PERJUANGAN

Opu Daeng Risadju

Opu Daeng Risadju adalah pejuang wanita asal Sulawesi Selatan yang menjadi pahlawan Nasional Indonesia. Opu Daeng Risadju memiliki nama kecil Famajjah. Opu Daeng Risadju itu sendiri merupakan gelar kebangsawanan Kerajaan Luwu yang disematkan pada Famajjah yang memang merupakan anggota keluarga bangsawan Luwu. Opu Daeng Risadju merupakan anak dari pasangan Opu Daeng Mawellu dengan Muhammad Abdullah to Barengseng yang lahir di Palopo pada 1880.

20

### BIOGRAFI SINGKAT

### PERJUANGAN

Salawati Daud

16



**BIOGRAFI SINGKAT**

**PERJUANGAN**

Datuk Pattimang

21



Salawati Daud lahir dengan nama asli Charlotte Salawati. Ia adalah seorang politisi, aktivis, penulis, dan mantan anggota DPR RI. Salawati Daud lahir di Tariangbaru, Kepulauan Sangihe, Sulawesi Utara, 20 April 1909.

17



Datuk Pattimang yang bernama asli Datuk Sulaiman dan bergelar Khatib Sulung adalah seorang ulama dari Kota Tengah Minangkabau. Ia memiliki dua saudara bernama Datuk ri Bandang dan Datuk ri Tiro. Datuk Pattimang bersama saudaranya menyebarkan agama Islam ke kerajaan-kerajaan yang ada di Sulawesi Selatan. Datuk Pattimang lahir pada abad 16 di Sumatera barat.

22



Simaklah video berikut yang membahas tentang Perjuangan Salawati Daud



Salawati daud menjadi salah satu pahlawan sebagai pejuang penyerangan pos militer Belanda di Masamba 29 Oktober pada tahun 1949 yang disebut dengan peristiwa "Masamba Affair"

Salawati Daud

18



Simaklah video berikut yang membahas tentang Perjuangan Datuk Pattimang



Datuk Pattimang (lahir abad 16) yang bernama asli Datuk Sulaiman dan bergelar Khatib Sulung yang merupakan seorang ulama dari Kota Tengah, Minangkabau yang menyebarkan agama Islam ke Kerajaan Luwu

Datuk Pattimang

23



Seru sekali mendengarkan cerita perjuangan para pahlawan Tana Luwu. Pahlawan memiliki arti positif sehingga dapat dijadikan sebagai pedoman berprestasi dalam masyarakat.

Berikut adalah Pahlawan diberbagai daerah sangatlah banyak dan tak terhitung jumlahnya, di Tana Luwu pun terdapat banyak pahlawan seperti Opu Daeng Risadju, Datuk Pattimang, Salawati Daud dan lain sebagainya. Perjuangan para pahlawan yang dapat dicontoh oleh generasi bangsa adalah sikap jujur, ulet, berani, setia, pantang menyerah, nasionalisme, cinta akan tanah air, dan lainnya.

Menu

24



Setelah kalian membaca dan mendengarkan penjelasan tentang perjuangan Pahlawan yang berasal dari Tana Luwu seperti Opu Daeng Risadju, Datuk Pattimang dan Salawati Daud, selanjutnya ayo mainkan kuis berikut ini.

**Mainkan**

Menu

28

Soal ke 3

1	2	PETUNJUK 1	PETUNJUK 2	PETUNJUK 3	NILAI
3	4	Aku bersama dua saudaraku Andi ri bandang dan Andi ri Tiro menyebarkan agama Islam di kerajaan-kerajaan Luwu	20		
5	6	Aku meyakinkan raja Luwu la Pattihware untuk menerima Islam	10		
7	8	Aku seorang ulama dari Kota tengah Minangkabau	5		
9					

JAWABAN    Datuk Pattimang    Lanjut

25

Soal ke 1

PETUNJUK 1	PETUNJUK 2	PETUNJUK 3	NILAI
1	3	Aku pahlawan Tana Luwu yang pertama kali mendirikan cabang PSSI (Persatuan Sepakbola Islam Indonesia) di Kota Palopo	20
4	5		
7	8	9	

JAWABAN: Lanjut

26

27

Soal ke 2

PETUNJUK 1	PETUNJUK 2	PETUNJUK 3	NILAI
1	2	3	20
4	5		10
7		9	

JAWABAN: Lanjut

29

Soal ke 4

PERTANYAAN	PILIHAN JAWABAN	NILAI
Siapa sajakah pahlawan Tana Luwu yang telah dicertikan?	A. Sultan Hasanuddin, Opu Daeng Risadju, Salawati Daud	
	B. Opu Daeng Risadju, Kartini, Datuk Pattimang	
	C. Opu Daeng Risadju, Salawati Daud, Datuk Pattimang	20

Lanjut

30

Soal ke 5

PERTANYAAN	PILIHAN JAWABAN	NILAI
Dari perjuangan para pahlawan Tana Luwu. Sikap yang harus dicontoh dari mereka adalah?	A. Rela berkorban demi kepentingan sendiri	
	B. Pantang menyerah demi mempertahankan hak dan kepentingan bersama	20
	C. Suka melawan musuh	

Selesai

31

Sumber Foto:

Opu Daeng Risadju: Buku Sejarah Perjuangan Opu Daeng Risadju oleh Sharma Hadeyang, Foto Datuk Pattimang:[https://digilibadmib.unismuh.ac.id/upload/1745-Full\\_Text.pdf](https://digilibadmib.unismuh.ac.id/upload/1745-Full_Text.pdf), Foto Salawati Daud:<http://lagaligopos.com/read/perempuan-hebat-di-balik-sejarah-masamba-affair/>, animasi dan gambar:  
<https://www.pngwing.com/id>, <https://www.pngtree.com>.

### 3. Validitas Bahan Ajar Interaktif Berbasis Kearifan Lokal

Tahap validasi masuk ke dalam tahap pengembangan (*develop*) pada model 4D. Pada tahapan ini dilakukan setelah membuat desain rancangan bahan ajar interaktif berbasis kearifan lokal. Selanjutnya dilakukan tahapan pengembangan yaitu uji validitas bahan ajar oleh beberapa validator. Uji validasi

yang dilakukan bertujuan untuk melihat dan mengetahui apakah bahan ajar interaktif berbasis kearifan lokal yang dirancang telah layak atau tidak untuk digunakan oleh peserta didik. Adapun dasar penilaian yang dilakukan oleh para ahli meliputi ketepatan, keefektifan, kemanfaatan dan kualitas.<sup>47</sup> Jika rancangan masih perlu diperbaiki maka akan dilakukan revisi hingga bahan ajar benar-benar layak untuk digunakan oleh peserta didik.

Tahap ini menampakkan bentuk akhir dari bahan ajar yang dikembangkan setelah melalui validasi dan revisi dari para ahli. Penilaian bahan ajar interaktif berbasis kearifan lokal yang dilakukan oleh tiga orang ahli, berikut nama-nama dari validator dapat dilihat pada tabel 4.4.

Tabel 4. 4 Nama Para Ahli Validator Bahan Ajar Interaktif Berbasis Kearifan

Lokal

Nama	Ahli
Lilis Suryani, S.Pd., M.Pd.	Materi
Dr. Muhammad Guntur S.Pd., M.Pd.	Bahasa
Aishiyah Saputri Laswi, S.Kom., M.Kom.	Media

Sebelum bahan ajar dinyatakan valid dari validator ahli, peneliti telah melakukan revisi koreksian yang diberikan oleh validator ahli. Adapun perbandingan hasil revisi produk sebelum dan sesudah revisi berdasarkan saran dan kritik dari para ahli, dapat dilihat pada tabel 4.5.

<sup>47</sup> Suwahono Eny Winaryati, Muhammad Munsarif, Murdiana, *Cercular Model of RD & D Model RD&D Pendidikan dan Sosial*, ed. by Shofiyun Nahidloh (Jogjakarta: Penerbit KBM Indoneisa)  
 <<http://repository.unimus.ac.id/5142/1/E-Book%2520Cerculer%2520Model%2520RD%2520%2528RD%25D%2520Pendidikan%2520sN%2520Sosial%2529.pdf>>.

Tabel 4. 5 Revisi Bahan ajar Interaktif Berbasis Kearifan Lokal

Yang direvisi	Sebelum direvisi	Sesudah direvisi
Tambahkan tombol agar dapat memilih nama pahlawan (replay)		
Pada materi perjuangan yang menggunakan pesan suara bagusnya dimasukan dalam bentuk video animasi.		
Kuis bagusnya memiliki bobot nilai		
		

Berdasarkan yang telah dijelaskan sebelumnya bahwa bahan ajar interaktif yang di integrasikan dengan pahlawan Tana Luwu di uji validasi oleh para validator. Berikut hasil validasi yang telah dinilai oleh para validator.

- Ibu Lilis Suryani, S.Pd., M.Pd. merupakan pakar validasi ahli materi bahan ajar interaktif berbasis kearifan lokal pahlawan yang berasal dari Tana Luwu

yang penilaiannya berfokus pada materi kearifan lokal pahlawan daerah. Berikut hasil validasi dan hasil perhitungan presentase dapat dilihat pada tabel 4.6.

Tabel 4. 6 Hasil Kalkulasi Presentase Nilai Uji Validitas Dosen Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	Bobot Penilaian	Keterangan
1	Kualitas Isi/Materi	a. Ketelitian Materi	4	Valid
		b. Ketepatan Materi	4	Valid
		c. Keteraturan dalam penyajian materi	3	Cukup valid
		d. Sesuai dengan tujuan pembelajaran	4	Valid
		e. Materi yang dipaparkan sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator	4	Valid
		f. Sesuai dengan karakteristik siswa	3	Cukup valid
		g. Mengembangkan materi pada subtema 1 perjuangan para pahlawan diintegrasikan dengan pahlawan Tana Luwu	4	Valid
		h. Kesesuaian ilustrasi (audio, gambar/karakter, animasi) dengan materi	3	Cukup valid
2	Penyajian/ grafika	a. Kemampuan menarik perhatian siswa	3	Cukup valid
		b. Memperjelas materi dan tugas	4	Valid
		c. Memperlancar jalannya KBM	3	Cukup valid

---

**Jumlah keseluruhan**

39

---

Kevalidan produk pada ahli materi dihitung dengan skor rata-rata/persentase dengan rumus:

$$\text{Persentase} = \frac{39}{44} \times 100$$

Keterangan:

F = Jumlah total keseluruhan penilaian yang diperoleh

N = Skor maksimum/bobot tertinggi.<sup>48</sup>

Diketahui bahwa jumlah total keseluruhan penilaian yang diperoleh adalah 39 dengan penilaian skor maksimum 44. Berdasarkan kategori kevalidan yang ditentukan sebelumnya maka jumlah keseluruhan nilai yang diperoleh pada validasi ahli materi oleh dosen masuk dalam kategori layak untuk digunakan dengan persentase 88,63%.

- b. Dr. Muhammad Guntur S.Pd., M.Pd. merupakan pakar validasi ahli bahasa pada bahan ajar interaktif berbasis kearifan lokal yang penilaiannya berfokus pada kelayakan bahasa yang digunakan dalam bahan ajar yang dikembangkan. Berikut hasil validasi dan hasil perhitungan persentase dapat dilihat pada tabel 4.7.

---

<sup>48</sup> I Gde Wawan Sudatha I Made Dwika Handikha, Anak Agung Gede Agung, 'Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Model Luther pada Mata Pelajaran IPA Kelas VIII Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2012/2013 di SMP Negeri 1 Marga Kabupaten Tabanan', *Jurnal Edutech Undiksha*, 1.2 (2013), 10.

Tabel 4. 7 Hasil Kalkulasi Presentase Nilai Uji Validitas Ahli Bahasa

No	Aspek	Indikator	Bobot Nilai	Keterangan
1	Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa Indonesia	a. Bahasa yang digunakan sesuai dengan Ejaan Yang Disempurnakan (EYD)	4	Valid
		b. Ketepatan tata bahasa	4	Valid
		c. Tidak ada penafsiran ganda dari kata-kata yang digunakan	4	Valid
2	Komunikatif dan Interaktif	a. Bahasa sajian materi mudah untuk dipahami	4	Valid
		b. Kesesuaian bahasa yang digunakan dengan kemampuan berbahasa siswa SD.	4	Valid
		c. Bahasa yang digunakan Komunikatif	3	Cukup valid
<b>Jumlah Keseluruhan</b>			<b>23</b>	

Seperti yang dibahas sebelumnya, kevalidan produk dihitung dengan skor rata-rata/persentase dengan rumus yang sama.

$$\text{Persentase} = \frac{23}{24} \times 100\%$$

Diketahui bahwa jumlah total keseluruhan yang diperoleh adalah 23 dengan jumlah skor maksimum 24. Jumlah keseluruhan nilai yang diperoleh pada validasi ahli bahasa masuk dalam kategori sangat layak untuk digunakan dengan persentase 95,83%.

- c. Aishiyah Saputri Laswi, S.Kom., M.Kom. merupakan pakar ahli media pada bahan ajar interaktif berbasis kearifan lokal yang fokus pada penilaian penyajian dan desain bahan ajar. Berikut hasil validasi dan hasil perhitungan persentase dapat dilihat pada tabel 4.8.

Tabel 4. 8 Hasil Kalkulasi Presentase Nilai Uji Validitas Ahli Media

No.	Aspek	Indikator	Bobot Nilai	Keterangan
1	Pembelajaran	a. Interaktifitas	4	Valid
		b. Pertumbuhan Motivasi Belajar	4	Valid
		c. Fungsi yang diterapkan (menunjang pembelajaran)	3	Cukup valid
		d. Melibatkan beberapa indera	3	Cukup valid
		e. Kemudahan untuk dipahamai	3	Cukup valid
2	Media	a. Efisiensi penggunaan media dari segi waktu	2	Kurang valid
		b. <i>Usability</i> (kemudahan pengoprasian)	4	Valid
		c. <i>Compability</i> (dapat dijalankan di beberapa perangkat lain)	4	Valid
3	Desain	a. Tampilan media bahan ajar cukup detail	4	Valid
		b. Komposisi warna tampilan media bahan ajar menarik	4	Valid
		c. Audio ( <i>sound effect</i> , narasi/ <i>dubbing</i> , dan music/ <i>backsound</i> )	4	Valid
		d. <i>Layout Interactive</i> (ikon navigasi dan karakter)	4	Valid
		e. Keseimbangan antara (suara, teks, gambar/karakter, dan animasi) media bahan ajar yang disajikan	4	Valid
		f. <i>User Interface</i> (UI) yang mudah	4	Valid

dipahami pengguna.		
g. Kesederhanaan (rapi, teratur, dan tidak tercampur dengan bahan yang tidak perlu)	3	Cukup valid
<b>Jumlah Keseluruhan</b>	<b>54</b>	

Kevalidan produk pada ahli media dihitung dengan skor rata-rata/persentase dengan rumus:

$$\text{Persentase} = \frac{54}{60} \times 100$$

Diketahui bahwa jumlah total keseluruhan yang diperoleh adalah 54 dengan penilaian skor maksimum 60. Berdasarkan kategori kevalidan yang ditentukan sebelumnya maka jumlah keseluruhan nilai yang diperoleh pada validasi ahli media masuk dalam kategori layak untuk digunakan dengan persentase 90%.

Tabel 4. 9 Hasil Validasi Bahan Ajar Interaktif Berbasis Kearifan Lokal

<b>Produk</b>	<b>Aspek Validasi</b>	<b>Hasil Validasi</b>	<b>Keterangan</b>
Bahan Ajar Interaktif Berbasis Kearifan Lokal	Materi	88,63%	layak
	Bahasa	95,83%	sangat layak
	Media	90%	sangat layak
	Total	274.46%	

Ahli materi pembelajaran menilai 14 indikator penilaian dengan bobot penilaian skala 1-4 menghasilkan persentase nilai sebesar 86.63% yang termasuk dalam kategori layak digunakan. Sedangkan ahli bahasa menilai 6 indikator penilaian dengan skala penilaian yang sama menghasilkan persentase nilai sebesar 95,83% yang termasuk dalam kategori sangat layak. Ahli media menilai total 15

indikator penilaian dengan skala yang sama menghasilkan persentase akhir nilai produk yang didapatkan adalah 90% dengan kategori sangat layak digunakan. Total keseluruhan nilai yang diperoleh dari para validator sebesar 274.46%. Ketiga nilai hasil persentase dari validator tersebut dirata-ratakan dengan rumus:

$$\text{Persentase} = \frac{274.46}{300} \times 100\%$$

Jumlah total keseluruhan penilaian yang diperoleh dari ketiga validator yaitu 274.46% dengan skor maksimum/bobot tertinggi yaitu 300. Setelah dijumlahkan maka akan menghasilkan persentase nilai akhir yaitu 91,48%. Hasil tersebut sejalan dengan tabel interpretasi yang ditulis oleh I Made Dwika Handhika dkk bahwa suatu produk dikategorikan sangat layak apabila memperoleh persentase nilai 90-100%.<sup>49</sup>

#### **4. Praktikalitas Bahan Ajar Interaktif Berbasis Kearifan Lokal**

Praktikalitas bahan ajar masuk kedalam tahapan ketiga pada model 4D yaitu tahap pengembangan (*develop*). Uji praktikalitas lalu dilakukan setelah produk dinyatakan layak oleh ketiga ahli yang telah menilai. Uji praktikalitas pada penelitian ini dilakukan dengan cara memberikan angket penilaian kepada peserta didik dan guru terkait bahan ajar yang dikembangkan. Selengkapnya hasil uji praktikalitas yang diperoleh dari angket respon peserta didik dan guru disajikan dalam tabel 4.10 dan 4.11.

---

<sup>49</sup> I Gde Wawan Sudatha I Made Dwika Handikha, Anak Agung Gede Agung, 'Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Model Luther pada Mata Pelajaran IPA Kelas VIII Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2012/2013 di SMP Negeri 1 Marga Kabupaten Tabanan', *Jurnal Edutech Undiksha*, 1.2 (2013), 10.

Tabel 4. 10 Hasil Uji Praktikalitas Peserta Didik

No	Nama Responden	Jumlah skor yang diperoleh	Jumlah skor maksimum	Tingkat kepraktisan	Kategori
1	Afika	40	40	100	Sangat Praktis
2	Aqil Pranaja	40	40	100	Sangat Praktis
3	Aulia Nurul. Q	40	40	100	Sangat Praktis
4	Biprin Aprilia	40	40	100	Sangat Praktis
5	Fadil	40	40	100	Sangat Praktis
6	Irwansyah	40	40	100	Sangat Praktis
7	Ikhsam Radityah	40	40	100	Sangat Praktis
8	Muh. Hanif Al Irsyad	40	40	100	Sangat Praktis
9	Muh. Ashar Ramadhan	40	40	100	Sangat Praktis
10	Muh. Saifal	38	40	95	Sangat Praktis
11	Muh. Sarul	40	40	100	Sangat Praktis
12	Muh. Afriad Syaf	40	40	100	Sangat Praktis
13	Muh. Yusran	40	40	100	Sangat Praktis
14	Musdalifa. B	40	40	100	Sangat Praktis
15	Rahmadani	40	40	100	Sangat Praktis
16	Sabrina	40	40	100	Sangat Praktis
17	Wahyu Aditya Pratama	40	40	100	Sangat Praktis
18	Wilda Sasmita	40	40	100	Sangat Praktis
19	Nurkalifa	40	40	100	Sangat Praktis
Jumlah Keseluruhan		758	760		

Tabel 4. 11 Hasil Uji Praktikalitas Guru

No	Aspek Penilaian	Tingkat kepraktisan	Kategori
1	Kelayakan Isi	90%	Sangat Praktis
2	Kelayakan Penyajian	93,75%	Sangat Praktis
3	Kelayakan Bahasa	87,5%	Sangat Praktis
4	Kelayakan Kegrafikan	93,75%	Sangat Praktis
Jumlah Keseluruhan		<b>365</b>	

Praktikalitas produk dari hasil angket peserta didik dan guru dihitung dengan skor rata-rata/persentase dengan rumus:

$$\text{Nilai Praktikalitas} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimum}} \times 100\%.^{50}$$

Berdasarkan tabel praktikalitas peserta didik dan guru, diketahui bahwa dari semua peserta didik kelas IV SDN 037 Baranae yang melakukan uji praktikalitas mendapatkan hasil pada kategori sangat praktis dibuktikan dengan jumlah skor keseluruhan yang diperoleh 758 dari total skor maksimum 760 yang menghasilkan persentase 99,73% yang termasuk dalam kategori sangat praktis. Hasil uji praktikalitas yang dilakukan oleh guru mendapatkan jumlah total keseluruhan 365 dengan total maksimum 400 sehingga menghasilkan nilai persentase praktikalitas sebesar 91,25% dengan kategori sangat praktis. Perolehan hasil tersebut menunjukkan bahwa produk yang dihasilkan telah dapat/layak untuk digunakan.

<sup>50</sup> Hasbi Aziz, *Pengembangan Bahan Ajar Fisika Validitas Reabilitas Praktikalitas dan Efektifitas Bahan Ajar Cetak Meliputi Hand Out Modul Buku* (Padang, 2019).

## **B. Pembahasan Hasil Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian yang mengembangkan bahan ajar interaktif berbasis kearifan lokal dalam bentuk *Powerpoint* pada pembelajaran tema V pahlawanku subtema perjuangan para pahlawan, dimana materi yang dibahas adalah perjuangan Opu Daeng Risadju, Datuk Pattimang, dan Salawati Daud yang di tujukan untuk peserta didik kelas IV SD/MI. Penelitian ini menggunakan model 4D, yang memiliki beberapa tahapan sebagai berikut: (1) tahap pendefinisian (*Define*), peneliti memperoleh informasi tentang analisis awal, analisis peserta didik, analisis tugas, analisis konsep, analisis perumusan tujuan, dan rancangan awal (2) tahap perancangan (*Design*), pada tahap ini peneliti mulai merancang produk sesuai dengan hasil analisis yang telah dilakukan (3) tahap pengembangan (*Develop*), tahap ini dilakukanlah proses validasi produk oleh pakar ahli, setelah itu dilakukan revisi hingga produk dinyatakan valid oleh validator.

### **1. Analisis Kebutuhan Bahan Ajar Interaktif Berbasis Kearifan Lokal pada Tema V Pahlawanku Kelas IV**

Berdasarkan analisis kebutuhan yang telah dilakukan oleh peneliti berupa wawancara guru dan angket peserta didik diketahui bahwa, pada materi tema V pahlawanku kelas IV guru belum mengintegrasikan kearifan lokal daerah dalam pembelajaran, yaitu pahlawan yang berasal dari daerah Tana Luwu. Guru hanya menggunakan bahan ajar berupa buku paket yang disediakan oleh sekolah dan belum pernah menggunakan bahan ajar interaktif berupa *Powerpont* padahal disekolah tersebut tersedia laptop dan LCD yang dapat dimanfaatkan dalam

proses pembelajaran. Teknologi yang tersedia haruslah dimanfaatkan untuk membantu proses pembelajaran dalam pendidikan yang disediakan di sekolah-sekolah.<sup>51</sup> Dari hasil angket peserta didik diketahui bahwa, peserta didik menyukai belajar dengan menggunakan media *Powerpoint* dengan bantuan laptop dan LCD. Hasil angket peserta didik mengungkapkan bahwa peserta didik tertarik pada bahan ajar yang materinya disajikan dalam bentuk tulisan disertai suara, terdapat gambar dan animasi yang berwarna cerah (*audiovisual*). Media *audiovisual* merupakan media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik.<sup>52</sup> Beberapa pahlawan yang berasal dari Tana Luwu yang dikenal oleh peserta didik diantaranya Opu Daeng Risadaju, Datuk Pattimang, dan Salawati Daud, sehingga dalam bahan ajar yang dikembangkan peneliti membahas perjuangan dari ketiga pahlawan tersebut.

## **2. Hasil Produk Bahan Ajar Interaktif Berbasis Kearifan Lokal pada Tema V Pahlawanku Kelas IV**

Peserta didik cenderung memiliki sifat yang mudah bosan sehingga memberikan kesan yang monoton. Guru seharusnya membuat alat bantu belajar yang berguna meskipun sederhana.<sup>53</sup> Penyajian materi dalam bahan ajar harus disertai dengan ilustrasi yang menarik, mudah dipahami dan mendorong peserta

---

<sup>51</sup> Ani Cahyadi, *Pengembangan Media dan Sumber Belajar Teori dan Prosedur*, ed. by M Ikkal Asy Sayuqi, I (Serang: Penerbit Laksita Indonesia, 2019) <[https://idr.uin-antasari.ac.id/16140/1/Ani Cahyadi Pengembangan Media %28book%29.pdf](https://idr.uin-antasari.ac.id/16140/1/Ani%20Cahyadi%20Pengembangan%20Media%20book%29.pdf)>.

<sup>52</sup> Ani Cahyadi, *Pengembangan Media dan Sumber Belajar Teori dan Prosedur*, ed. by M Ikkal Asy Sayuqi, I (Serang: Penerbit Laksita Indonesia, 2019) <[https://idr.uin-antasari.ac.id/16140/1/Ani Cahyadi Pengembangan Media %28book%29.pdf](https://idr.uin-antasari.ac.id/16140/1/Ani%20Cahyadi%20Pengembangan%20Media%20book%29.pdf)>.

<sup>53</sup> Muhammad Rusydi Ikhsan, 'Penerapan Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPTN 1 Parigi Kabupaten Gowa' (Universitas Islam Negeri Makassar, 2014) <[https://repositori.uin-alauddin.ac.id/21933/1Muhammad Rusydi Ikhsan.pdf](https://repositori.uin-alauddin.ac.id/21933/1/Muhammad%20Rusydi%20Ikhsan.pdf)>.

didik untuk mempelajarinya.<sup>54</sup> Peneliti menggunakan struktur rancangan awal produk yang berfungsi sebagai acuan atau pedoman pembuatan produk. Peneliti membuat tabel gambaran rancangan alur penggunaan bahan ajar interaktif berbasis kearifan lokal yang merupakan gambaran penggunaan bahan ajar interaktif dari awal hingga akhir. Alur penggunaan bahan ajar merupakan penjabaran dari alur pembelajaran yang sudah didesain yang berisi informasi pembelajaran dan prosedur serta petunjuk pembelajaran.<sup>55</sup> Bahan ajar interaktif dibuat menggunakan *Microsoft Powerpoint* 2010. Bahan ajar interaktif berbasis kearifan lokal terdiri dari beberapa menu utama, yaitu: menu petunjuk, menu pendahuluan, menu materi, dan menu kuis. Materi disajikan dengan perpaduan tulisan, gambar, animasi, suara, dan penambahan video.

Produk yang telah dikembangkan berupa bahan ajar interaktif berbasis kearifan lokal dapat digunakan dan dipelajari oleh peserta didik tidak hanya pada saat proses pembelajaran dikelas, tetapi juga bisa digunakan secara mandiri oleh peserta didik kapan saja dan dimana saja asalkan peserta didik memiliki perangkat yang mendukung untuk membuka bahan ajar interaktif dengan format *Powerpoint* berupa laptop maupun *smartphone*. Bahan ajar interaktif dapat digunakan di *smartphone*, tetapi terdapat beberapa fitur didalam bahan ajar interaktif tidak ditampilkan secara maksimal apabila dibuka melalui *smartphone*, sehingga bahan

---

<sup>54</sup> Kosasih, *Pengembangan Bahan Ajar*, ed. by Bunga Sari Fatmawati, 1st edn (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2021)

<[https://books.google.co.id/books?id=UZ9OEAAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=id&source=gb\\_ge\\_summary\\_r&cad=0#v=onepage&q&f=false](https://books.google.co.id/books?id=UZ9OEAAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=id&source=gb_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false)> [accessed 10 May 2023].

<sup>55</sup> Nana, *Pengembangan Bahan Ajar*, ed. by Siti Nuraisah, I (Klaten: Penerbit Lakeisha, 2019)

<[https://books.google.co.id/books/about/PENGEMBANGAN\\_BAHAN\\_AJAR.html?id=orQPEAAAQBAJ&printsec=frontcover&source+gb\\_mobile\\_entity&hl=id&newbks+1&newbks\\_redir=0&gboemv=1&gl=ID&redir\\_esc=y#v=onepage&q&f=false](https://books.google.co.id/books/about/PENGEMBANGAN_BAHAN_AJAR.html?id=orQPEAAAQBAJ&printsec=frontcover&source+gb_mobile_entity&hl=id&newbks+1&newbks_redir=0&gboemv=1&gl=ID&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false)>.

ajar interaktif berbasis kearifan lokal tidak dapat digunakan sesuai dengan format aslinya. Belajar menurut teori belajar konstruktivisme bukanlah sekedar menghafal, akan tetapi proses mengkonstruksi pengetahuan melalui pengalaman. Teori belajar konstruktivisme mengajak peserta didik untuk belajar secara mandiri yang mencerminkan peserta didik memiliki kebebasan, artinya peserta didik dapat memanfaatkan teknik belajar apa pun asal tujuan belajar dapat tercapai.<sup>56</sup>

### 3. Validitas Bahan Ajar Interaktif Berbasis Kearifan Lokal pada Tema V Pahlawanku Kelas IV

Setelah dilakukan tahap perancangan bahan ajar, selanjutnya produk di validasi. Bahan ajar yang telah dibuat kemudian divalidasi untuk mengetahui kelayakannya untuk diimplementasikan.<sup>57</sup> Validasi produk dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk baru yang dirancang.<sup>58</sup> Setiap pakar diminta untuk menilai desain tersebut, sehingga selanjutnya dapat diketahui kelemahan dan kelebihan. Validasi merupakan kegiatan mengumpulkan data atau informasi dari para validator untuk menentukan valid atau tidaknya bahan ajar yang dikembangkan sehingga layak digunakan oleh peserta didik atau sebaliknya.

Validasi produk di uji oleh beberapa validator di antaranya ahli materi, ahli bahasa dan ahli media. Validitas produk pada penelitian ini menggunakan

---

<sup>56</sup> Tirtawaty Abdjul, *Buku Model Pembelajaran Ryleac*, I (Gorontalo: Politeknik Gorontalo, 2019) <<https://repository.ung.ac.id/get/karyailmiah/5462/Tirwaty-Abdjul-Buku-model-pembelajaran-Ryleac.pdf>>.

<sup>57</sup> Muhammad Muslim Machbub Sulthony, 'Pengembangan Media Pembelajaran Pengenalan Pangan Lokal untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar', *Pelita*, XI (2016), 54–65 <<https://media.neliti.com/media/publications/192499-ID-pengembangan-media-pembelajaran-pengenal.pdf>>.

<sup>58</sup> Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, 19th edn (Bandung: Alfabeta, 2013) <<https://online.anyflip.com/utlqr/qtha/mobile/indeks.html>>.

teknik pengumpulan data berupa angket. Bentuk angket berupa sejumlah pernyataan tertulis yang bertujuan untuk memperoleh informasi dari responden tentang apa yang ia alami dan ketahuinya.<sup>59</sup> Untuk alternatif jawaban dalam angket ditetapkan skor untuk masing-masing pilihan dengan menggunakan skala likert 1-4. Angka 1 berarti kurang relevan, angka 2 berarti cukup relevan, angka 3 berarti relevan, dan angka 4 berarti sangat relevan. Uji validitas pada penelitian ini dinilai oleh 3 pakar, yaitu ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media.

Menurut BSNP (Badan Standar Nasional Pendidikan), hasil validasi suatu produk berbasis potensi lokal dapat dipergunakan dan mempunyai kualitas yang baik dilihat dari beberapa aspek seperti isi, penyajian, bahasa, dan penyajian/grafika.<sup>60</sup> Sejalan dengan itu, Depdiknas juga menjelaskan bahwa kriteria yang dinilai pakar dalam pengembangan bahan ajar mencakup komponen kelayakan isi, penyajian dan kebahasaan harus valid sebelum digunakan pada uji selanjutnya.<sup>61</sup> Pada penelitian ini, lembar instrumen pada ahli materi menilai bahan ajar dengan 2 aspek penilaian, yaitu kualitas isi/materi dan penyajian/grafika, yang memperoleh persentase 88,63% yang berarti produk layak digunakan.

---

<sup>59</sup> Ali Sodik Sandu Siyoto, *Dasar Metodologi Penelitian*, ed. by Ayup, 1st edn (Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015) <[https://www.google.co.id/books/edition/DASAR\\_METODOLOGI\\_PENELITIAN/QPhFDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=dasar+metodologi+pendidikan&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/DASAR_METODOLOGI_PENELITIAN/QPhFDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=dasar+metodologi+pendidikan&printsec=frontcover)> [accessed 10 May 2023].

<sup>60</sup> Moehammad Aman Wirakartakusumah, 'Paradigma Pendidikan Nasioanl Abad XXI', *Buletin BSNP*, VI No.3 (2011), 10–19 <<https://repositori.kemdikbud.go.id/314/1/Buletin-Edisi-3-2011.pdf>>.

<sup>61</sup> Maulana Khalid Riefani, 'Validitas dan Kepraktisan Panduan Lapangan "Keragaman Burung" di Kawasan Pantai Desa Sungai Bakau', 193–204 <<https://docplayer.info/amp/85591068-Prosiding-lokakarya-nasional-teknisi-litkayasa.html>>.

Hasil angket validasi ahli bahasa yang diberikan kepada validator diadaptasi dari BSNP yang dimana ahli bahasa menilai bahan ajar dengan 2 aspek penilaian, yaitu kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia, Komunikatif dan interaktif yang memperoleh persentase 95,83% yang berarti produk sangat layak digunakan. Sedangkan pada ahli media menilai bahan ajar dengan 3 aspek penilaian, yaitu: pada aspek pembelajaran, pada aspek media, dan pada aspek desain. Masing-masing aspek penilaian terdiri dari beberapa indikator. Pada aspek pembelajaran menekankan pada penilaian, apakah bahan ajar yang dikembangkan memudahkan peserta didik memahami bahan pelajaran. Pada aspek media penilaiannya menekankan pada, apakah bahan ajar yang dikembangkan mudah untuk aplikasikan ke peserta didik. Sedangkan pada aspek desain menekankan penilaian pada, apakah bahan ajar memiliki tampilan yang menarik. Penilaian ini sejalan dengan beberapa hal-hal yang perlu diperhatikan dalam mengembangkan sumber belajar bagi peserta didik, diantaranya: memudahkan peserta didik memahami pembelajaran, praktis dan mudah digunakan, serta penyajian materi menarik.<sup>62</sup> Hasil validasi pada ahli media memperoleh persentase 90% yang termasuk dalam kategori sangat layak digunakan.

Berdasarkan hasil validasi ketiga validator tersebut, produk bahan ajar interaktif berbasis kearifal lokal memperoleh persentase nilai rata-rata sebesar 91,48% yang termasuk dalam kategori sangat layak untuk digunakan dilihat pada tingkat kualifikasi kevalidan yang telah dijabarkan oleh peneliti sebelumnya dengan rentang kevalidan produk berada pada persentase 80-100%.

---

<sup>62</sup> Ani Cahyadi, *Pengembangan Media dan Sumber Belajar Teori dan Prosedur*, ed. by M Ikbal Asy Sayuqi, I (Serang: Penerbit Laksita Indonesia, 2019) <[https://idr.uin-antasari.ac.id/16140/1/Ani Cahyadi Pengembangan Media %28book%29.pdf](https://idr.uin-antasari.ac.id/16140/1/Ani%20Cahyadi%20Pengembangan%20Media%20book%29.pdf)>.

#### **4. Praktikalitas Bahan Ajar Interaktif Berbasis Kearifan Lokal pada Tema V Pahlawanku Kelas IV**

Keterbatasan fasilitas yang tersedia disekolah membuat uji praktikalitas tidak digunakan atau dioperasikan langsung oleh setiap peserta didik tetapi dengan cara guru yang menggunakan atau mengoperasikan bahan ajar kemudian peserta didik menyimak, memberikan pertanyaan, kemudian melakukan penilaian terkait bahan ajar interaktif. Berdasarkan hasil uji praktikalitas yang diperoleh dari angket respon peserta didik dan pendidik terhadap bahan ajar yang dikembangkan setelah diuji cobakan maka dapat disimpulkan bahwa bahan ajar tersebut memenuhi kriteria praktis. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji praktikalitas melibatkan 19 orang peserta didik sebagai responden terhadap bahan ajar yang dikembangkan yang memperoleh persentase hasil uji praktikalitas sebesar 99,73% dengan kategori sangat praktis. Kemudian pendidik yakni guru kelas IV memperoleh hasil uji praktikalitas sebesar 91,25% dengan kategori sangat praktis dinilai dari segi kelayakan isi, kelayakan penyajian, kelayakan bahasa, dan kelayakan kegrafikan.<sup>63</sup> Kepraktisan bahan ajar tercapai apabila guru mampu menggunakan bahan ajar dan sebagian besar peserta didik memberikan respon positifnya serta produk tersebut dapat dikatakan praktis jika produk realistik dan

---

<sup>63</sup> Maulana Khalid Riefani, 'Validitas dan Kepraktisan Panduan Lapangan "Keragaman Burung" di Kawasan Pantai Desa Sungai Bakau', 193–204 <<https://docplayer.info/amp/85591068-Prosiding-lokakarya-nasional-teknisi-litkayasa.html>>.

dapat digunakan.<sup>64</sup> Kualitas produk yang baik adalah produk yang mendapatkan penilaian yang valid dan praktis.<sup>65</sup>



---

<sup>64</sup> Eva Roliza and others, 'Praktikalitas Lembar Kerja Siswa pada Pembelajaran Matematika Materi Statistika', *Jurnal Gantang*, III.1 (2018), 41–46 <<http://repository.iainpalopo.ac.id/id/eprint/5242/>>.

<sup>65</sup> Nuryadi, 'Pengembangan Media Matematika Mobile Learning Berbasis Android ditinjau dari Kemampuan Pemecahan Masalah', *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi*, 5 (2019), 1–13 <<https://www.neliti.com/id/publications/4777455/pengembangan-media-matematika-mobile-learning-berbasis-android-ditinjau-dari-kem>>.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan bahan ajar interaktif berbasis kearifan lokal yang dilakukan oleh peneliti dapat disimpulkan bahwa:

1. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang dilakukan oleh peneliti pada peserta didik kelas IV di SDN 037 Baranae pada subtema I perjuangan para pahlawan bahwa dibutuhkan bahan ajar interaktif berbasis kearifan lokal sebagai sumber belajar peserta didik untuk menjadi tambahan wawasan ilmu selain yang ada di buku paket sekolah. Oleh karena itu, dilakukan pengembangan bahan ajar interaktif berbasis kearifan lokal pada tema V pahlawanku berbasis kearifan lokal pahlawan Tana Luwu pada peserta didik kelas IV di SDN 037 Baranae.
2. Proses pengembangan bahan ajar interaktif berbasis kearifan lokal menggunakan model pengembangan 4D yang terdiri atas 4 tahap, yaitu: *define*, *design*, *develop*, dan *dessiminate* namun pada penelitian ini hanya sampai pada tahap *develop*. *Define* adalah tahap awal berupa langkah pengumpulan data dari lokasi penelitian atau disebut pula dengan analisis kebutuhan. *Design* adalah tahap membuat unsur-unsur yang akan digunakan oleh peneliti dalam pengembangan bahan ajar seperti penyusunan materi, pemilihan media, pemilihan format, dan rancangan awal. *Develop* adalah tahap pengembangan bahan ajar dengan melakukan penilaian uji validitas bahan

ajar oleh beberapa validator untuk menguji kelayakan produk yang dikembangkan.

3. Validitas produk berupa bahan ajar interaktif berbasis kearifan lokal dinilai oleh 3 orang ahli, yaitu: ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Nilai yang didapatkan dari ahli materi masuk dalam kategori (layak), kemudian ahli bahasa memperoleh penilaian dengan kategori (sangat layak). Sedangkan pada ahli media memperoleh nilai validitas berada pada kategori (sangat layak). Nilai persentase rata-rata produk yang diperoleh dari ketiga ahli tersebut masuk dalam kategori sangat layak untuk digunakan.
4. Uji praktikalitas produk bahan ajar interaktif berbasis kearifan lokal dinilai oleh 19 orang peserta didik dan guru kelas IV mendapatkan hasil sangat praktis sehingga produk sangat praktis digunakan.

## **B. Saran**

Berdasarkan kesimpulan yang telah dipaparkan sebelumnya maka terdapat beberapa saran yang dapat peneliti sampaikan yaitu sebagai berikut:

1. Bagi siswa, dapat menggunakan atau memanfaatkan bahan ajar interaktif berbasis kearifan lokal pada tema pahlawanku yang diintegrasikan dengan pahlawan Tana Luwu sebagai sumber belajar tambahan. Selain itu siswa diharapkan dapat langsung menggunakannya dengan *PC* masing-masing.
2. Bagi guru, dapat menggunakan atau memanfaatkan bahan ajar interaktif berbasis kearifan lokal pada tema pahlawanku diintegrasikan dengan pahlawan Tana Luwu sebagai alat bantu dalam mengajarkan tema V subtema I perjuangan para pahlawan.

3. Bagi peneliti selanjutnya, dapat melanjutkan langkah-langkah penelitian pada uji efektivitas serta melanjutkan penelitian sampai pada tahap *dessiminate* agar didapatkan data yang lebih akurat serta dapat memperbaiki segala kekurangan yang ada baik dari segi kelengkapan isi maupun fitur-fitur di dalamnya sehingga hasil penelitian dan produk yang dihasilkan menjadi lebih baik.



## DAFTAR PUSTAKA

- Abdjul, Tirtawaty, *Buku Model Pembelajaran Ryleac*, I (Gorontalo: Politeknik Gorontalo, 2019)  
<<https://repository.ung.ac.id/get/karyailmiah/5462/Tirwaty-Abdjul-Buku-model-pembelajaran-Ryleac.pdf>>
- Ade Asih Susiari Tantri, 'Hubungan Antara Kebiasaan Membaca dan Penguasaan Kosakata dengan Kemampuan Membaca Pemahaman', *Acarya Pustaka*, 2.1 (2016), 6  
<[https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/AP/article/download/10096/6433#:~:text=Kebiasaan membaca menurut Tampubolon >](https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/AP/article/download/10096/6433#:~:text=Kebiasaan%20membaca%20menurut%20Tampubolon%20)
- Alwaliyah, Faridah, 'Peran Guru dalam Pengembangan Kurikulum 2013', *Aspirasi*, 4.1 (2013), 65–74  
<<http://jurnal.dpr.go.id/index.php/aspirasi/article/view/480>>
- Andi Eka Rezkianah, Rosleny Babo, Muhlis Madani, 'Character Education Wisdom-Based Bugis in SDN Lautang Belawa District Wajo Regency', *Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9.April (2020), 145–52  
<<https://primary.ejournal.unri.ac.id/index.php/JPFKIP/article/download/7856/pdf>>
- Angi St Anggari, Afriki, Dara Retno Wulan, Nuniek Puspitawati, Lely Mifthachul Khasanah, Santi Hendriyetti, *Buku Guru Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Tema 5 Pahlawanku Kelas IV*, Cet. 4 Rev (Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud, 2017)  
<<https://drive.google.com/file/d/0B18mXGGKnIqvd3FEaEVKOVFGVUU/view?usp=sharing>>
- Aziz, Hasbi, *Pengembangan Bahan Ajar Fisika Validitas Reabilitas Praktikalitas dan Efektifitas Bahan Ajar Cetak Meliputi Hand Out Modul Buku* (Padang, 2019)
- Cahyadi, Ani, *Pengembangan Media dan Sumber Belajar Teori dan Prosedur*, ed. by M Iqbal Asy Sayuqi, I (Serang: Penerbit Laksita Indonesia, 2019)  
<[https://idr.uin-antasari.ac.id/16140/1/Ani Cahyadi Pengembangan Media %28book%29.pdf](https://idr.uin-antasari.ac.id/16140/1/Ani%20Cahyadi%20Pengembangan%20Media%20dan%20Sumber%20Belajar%20Teori%20dan%20Prosedur.pdf)>
- Dosen, Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 Tentang Guru dan, 'UU 14-2005 Guru dan Dosen' (Indonesia), pp. 1–31
- Eny Winaryati, Muhammad Munsarif, Murdiana, Suwahono, *Cercular Model of RD & D Model RD&D Pendidikan dan Sosial*, ed. by Shofiyun Nahidloh (Jogjakarta: Penerbit KBM Indoneisa, 2021)  
<<http://repository.unimus.ac.id/5142/1/E-Book%2520Cercular%2520Model%2520RD%2520%2528RD%25D%2520Pendidikan%2520sN%2520Sosial%2529.pdf>>
- Faridl Musyadad, Atika Dwi Evitasari, Anita Dewi Asuti, 'Optimalisasi Nilai Kearifan Lokal pada Tema Menghargai Jasa Pahlawan Nyi Ageng Serang di SD Kulon Progo', 2016, 6 <<https://www.ptonline.com/articles/how-to-get-better-mfi-results>>
- Fauziah, Umi, 'Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Tema 5 Pahlawanku Subtema 1 Perjuangan Para Pahlawan Kelas IV Berbasis Pop Up Book di SD/MI' (Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, 2018)  
<[https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/34333/>](https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/34333/)

- Hadeyang, Sharma, *Sejarah Perjuangan Opu Daeng Risadju*, ed. by Kasdi Prima, I (Yogyakarta: Aditya Media, 2011)
- I Made Dwika Handikha, Anak Agung Gede Agung, I Gde Wawan Sudatha, 'Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Model Luther pada Mata Pelajaran IPA Kelas VIII Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2012/2013 di SMP Negeri 1 Marga Kabupaten Tabanan', *Jurnal Edutech Undiksha*, 1.2 (2013), 10
- Ikhsan, Muhammad Rusydi, 'Penerapan Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPTN 1 Parigi Kabupaten Gowa' (Universitas Islam Negeri Makassar, 2014) <[https://repositori.uin-alauddin.ac.id/21933/1Muhammad Rusydi Ikhsan.pdf](https://repositori.uin-alauddin.ac.id/21933/1Muhammad_Rusydi_Ikhsan.pdf)>
- Indonesia, Kementerian Agama Republik, *Mushaf Al-Qur'an dan Terjemah* (Jakarta Timur: Ummul Qura, 2019)
- Indriyanti, Ririn, 'Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Materi Penyesuaian Makhluk Hidup Terhadap Lingkungan untuk Siswa Kelas V SD Negeri Depok 1', *Jurnal Pendidikan* (Universitas Sanata Dharma, 2017) <<https://repository.usd.ac.id/11186/>>
- Juwita Tindaon, Eti Muliani, 'Sosialisasi Penggunaan Media Berbasis Teknologi Microsoft Powerpoint dalam Peningkatan Pembelajaran Bagi Guru\_guru di SD Negeri 054870 Tanjung Jati Kec. Binjai Kab Langkat', *Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat Politeknik MBP, Medan*, 1.1 (2021), 93–95  
<<https://ejournal.politeknikmbp.ac.id/index.php/abdimaspkm/article/view/42>>
- Kamiludin, Kamiludin, and Maman Suryaman, 'Problematika pada Pelaksanaan Penilaian Pembelajaran Kurikulum 2013', *Jurnal Prima Edukasia*, 5.1 (2017), 58 <<https://doi.org/10.21831/jpe.v5i1.8391>>
- Kosasih, *Pengembangan Bahan Ajar*, ed. by Bunga Sari Fatmawati, 1st edn (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2021) <[https://books.google.co.id/books?id=UZ9OEAAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=id&source=gbs\\_ge\\_summary\\_r&cad=0#v=onepage&q&f=false](https://books.google.co.id/books?id=UZ9OEAAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=id&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false)> [accessed 10 May 2023]
- Lestari, Eka, 'Islamisasi di Kerajaan Luwu' (Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar, 2014) <[http://repositori.uin-alauddin.ac.id/5845/1/eka\\_lestari.pdf](http://repositori.uin-alauddin.ac.id/5845/1/eka_lestari.pdf)>
- Majah, Abu Abdullah Muhammad bin Yasid Ibnu, *Tarjamah Sunan Ibnu Majah*, ed. by Ashari, I (Semarang: CV. ASY Syifa', 1992)
- Masita, Fitriani Nur dan, 'Pengembangan Pembelajaran Matematika', *Nas Media Pustaka*, 2022, p. 114  
<[https://www.google.co.id/books/edition/Metode\\_Penelitian\\_Pendidikan/uTBMDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1](https://www.google.co.id/books/edition/Metode_Penelitian_Pendidikan/uTBMDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1)> [accessed 15 December 2022]
- Maulana Khalid Riefani, 'Validitas dan Kepraktisan Panduan Lapangan "Keragaman Burung" di Kawasan Pantai Desa Sungai Bakau', *Vidya Karya*, 34 (2019), 36–53 <<https://docplayer.info/amp/85591068-Prosiding-lokakarya-nasional-teknisi-litkayasa.html>>
- Muhammad Muslim Machbub Sulthony, 'Pengembangan Media Pembelajaran

- Pengenalan Pangan Lokal untuk Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar', *Pelita*, XI (2016), 54–65 <<https://media.neliti.com/media/publications/192499-ID-pengembangan-media-pembelajaran-pengenal.pdf>>
- Muthoharoh, Miftakhul, 'Media PowerPoint dalam Pembelajaran', *Tasyri*, 2.April (2019), 21–32 <<https://ejournal.kopertais4.or.id/pantura/indeks.php/tasyri/article/download/3398/2419>>
- Nafia Wafiqni, Siti Nurani, 'Model Pembelajaran Tematik Berbasis Kearifan Lokal', *Al Bidayah*, 10.4 (2018), 97 <<https://media.neliti.com/media/publications/284531-model-pembelajaran-tematik-berbasis-kear-8f5e6c66.pdf>>
- Nana, *Pengembangan Bahan Ajar*, ed. by Siti Nuraisah, I (Klaten: Penerbit Lakeisha, 2019) <[https://books.google.co.id/books/about/PENGEMBANGAN\\_BAHAN\\_AJAR.html?id=orQPEAAAQBAJ&printsec=frontcover&source+gb\\_mobile\\_entity&hl=id&newbks+1&newbks\\_redir=0&gboemv=1&gl=ID&redir\\_esc=y#v=onepage&q&f=false](https://books.google.co.id/books/about/PENGEMBANGAN_BAHAN_AJAR.html?id=orQPEAAAQBAJ&printsec=frontcover&source+gb_mobile_entity&hl=id&newbks+1&newbks_redir=0&gboemv=1&gl=ID&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false)>
- Norma Dewi Shalikhah, Ardhin Primadewi, Muis Sad Iman, 'Media Pembelajaran Interaktif Lectora Inspire Sebagai Inovasi Pembelajaran', *WARTA LPM*, 20.1 (2017), 9–16 <<https://journals.ums.ac.id/inde>>
- Nurul Zuriah, Hari Sunaryo, Nurbani Yusuf, 'IbM Guru dalam Pengembangan Bahan Ajar Kreatif Inovatif Berbasis Potensi Lokal', *Dedikasi*, Vol. 13 (2016), 39
- Nuryadi, 'Pengembangan Media Matematika Mobile Learning Berbasis Android Ditinjau Dari Kemampuan Pemecahan Masalah', *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi*, 5 (2019), 1–13 <<https://www.neliti.com/id/publications/4777455/pengembangan-media-matematika-mobile-learning-berbasis-android-ditinjau-dari-kem>>
- Oktavia, Darwin, *Ensiklopedia Pengetahuan Kewarganegaraan*, 2nd edn (Balik Papan: PT Optima Intelijensia, 2015) <<https>>
- Putra, Adita Widara, 'Mixed-Method : Penerapan Model Bengkel Sastra untuk Meningkatkan Kemampuan Apresiasi Drama Mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia' (Universitas Pendidikan Indonesia, 2012)
- Rahman, Abdul, 'Kajian Simbolik Monumen Masamba Affair Kabupaten Luwu Utara' (Universitas Muhammadiyah Makassar, 2020) <[https://digilibadmin.unismuh.ac.id/upload/13591-Full\\_Text.pdf](https://digilibadmin.unismuh.ac.id/upload/13591-Full_Text.pdf)>
- Roliza, Eva, Rezky Ramadhona, Universitas Maritim, Raja Ali, Lembar Kerja Siswa, and Materi Statistika, 'Praktikalitas Lembar Kerja Siswa Pada Pembelajaran Matematika Materi Statistika', *Jurnal Gantang*, III.1 (2018), 41–46 <<http://repository.iainpalopo.ac.id/id/eprint/5242/>>
- Sadjati, Ida Malati, *Hakikat Bahan Ajar, Pendidikam*, 2017, III <<https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>>
- Safitri, Dyah Nurdiana, 'Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Kearifan Lokal Subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV di SDN 1 Ngenep Kabupaten Malang' (Universitas Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2019) <<http://etheses.uin-malang.ac.id/16550/1/15140129.pdf>>

- Sagala, Ahmad Habin, 'Kewajiban Belajar Mengajar Perspektif Hadis Nabi', *Pena Cendekia*, 5.1 (2022), 38 <<http://repository.radenintan.ac.id/4572/>>
- Sandu Siyoto, Ali Sodik, *DASAR METODOLOGI PENELITIAN*, ed. by Ayup, 1st edn (Yogyakarta: Literasi media Publishing, 2015) <[https://www.google.co.id/books/edition/DASAR\\_METODOLOGI\\_PENELITIAN/QPhFDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=dasar+metodologi+pendidikan&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/DASAR_METODOLOGI_PENELITIAN/QPhFDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=dasar+metodologi+pendidikan&printsec=frontcover)> [accessed 10 May 2023]
- Shihab, M. Quraish, *Tafsir Al-Misbah Pesan Kesan dan Keserasian Al-Qur'an*, ed. by Lisa S. Bahar, III (Tangerang: Penerbit Lentera hati, 2000)
- Sugiono, *METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF DAN R&D*, 19th edn (Bandung: Alfabeta, 2013) <<https://online.anyflip.com/utlqr/qtha/mobile/indeks.html>>
- Supardi, Agus, 'Penggunaan Multimedia Interaktif Sebagai Bahan Ajar Suplemen dalam Peningkatan Minat Belajar', *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 1.2 (2014), 161–67 <<http://jurnal.unissula.ac.id/index.php/pendas/article/view/749%0Ahttp://jurnal.unissula.ac.id/index.php/pendas/article/view/749%0A>>
- Udi Budi Harsiwi, Liss Dyah Dewi Arini, 'Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar', *Basicedu*, 4.4 (2020), 1104–13 <<https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/505>>
- Ula, S. Shoimatul, *Revolusi Belajar Optimalisasi Kecerdasan Melalui Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Majemuk*, I (Yogyakarta: Ar Ruzz Media, 2013) <[http://repository.uin-suska.ac.id/12827/7/7/7.BAB II\\_2018397PIPS-E.pdf](http://repository.uin-suska.ac.id/12827/7/7/7.BAB%20II_2018397PIPS-E.pdf)>
- Wijayanti, Anin, *Modul Pembelajaran Multimedia Interaktif*, STMIK STIKOM Indonesia, 2017, LIII <<https://instiki.ac.id/wp-content/uploads/2022/02/MODUL-MULTIMEDIA-INTERAKTIF-2017-1.pdf>>
- Wirakartakusumah, Moehammad Aman, 'Paradigma Pendidikan Nasioanl Abda XXI', *Buletin BSNP*, VI No.3 (2011), 10–19 <<https://repositori.kemdikbud.go.id/314/1/Buletin-Edisi-3-2011.pdf>>
- Wirawan, I Made Putra, I Gusti Agung Ayu Wulandari, and Gusti Ngurah Sastra Agustika, 'Bahan Ajar Interaktif Berbasis Pendekatan STEAM pada Muatan IPS Siswa Kelas V SD', *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 6.1 (2022), 152–61 <<https://doi.org/10.23887/jpppp.v6i1.45370>>
- Yadi Mulyadi dan Wikanengsih, 'Implementasi Keterampilan Berbahasa Memirsa dalam Capaian Pembelajaran Kurikulum Prototipe Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas X Pada Program Sekolah Penggerak', *Semantik*, 11.1 (2022), 48 <[www.e-journal.stkipsiliwangi.ac.id/index.php/semantik/article/download/2925/1333](http://www.e-journal.stkipsiliwangi.ac.id/index.php/semantik/article/download/2925/1333)>
- Zulhelmi, Adlim, Mahidin, 'Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa', *Pendidikan Sains Indonesia*, 05.01 (2017), 72–80 <<https://jurnal.unsyiah.ac.id/JPS/aeticle/view/8414>>

# **LAMPIRAN-LAMPIRAN**



Lampiran 1: Surat Izin Penelitian



**PEMERINTAH KABUPATEN LUWU UTARA**  
**DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU**  
**(DPMPTSP)**

Jalan Simpursiang Kantor Gabungan Dinas No.27 Telp/Fax 0473-21536 Kode Pos 92961 Masamba

**SURAT KETERANGAN PENELITIAN**  
Nomor : 00156/00063/SKP/DPMPSTP/II/2023

- Membaca : Permohonan Surat Keterangan Penelitian an. HARIAWAN beserta lampirannya.  
Menimbang : Rekomendasi Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Luwu Utara Nomor 070/040/II/Bakesbangpol/2023  
Mengingat : 1. Undang-Undang Nomor 39 Tahun 2008 tentang Kementrian Negara;  
2. Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2014 tentang Pemerintahan Daerah;  
3. Peraturan Pemerintah Nomor 12 Tahun 2017 tentang Pembinaan dan Pengawasan Penyelenggaraan Pemerintah Daerah;  
4. Peraturan Presiden Nomor 97 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pelayanan Terpadu Satu Pintu;  
5. Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 3 tahun 2018 tentang Penerbitan Surat Keterangan Penelitian;  
6. Peraturan Bupati Luwu Utara Nomor 27 Tahun 2022 tentang Pendelegasian Wewenang Penyelenggaraan Pelayanan Perizinan Berusaha Berbasis Risiko dan Non Perizinan kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu.

**MEMUTUSKAN**

- Menetapkan : Memberikan Surat Keterangan Penelitian Kepada :  
Nama : HARIAWAN  
Nomor : 085240472711  
Telepon :  
Alamat : Dsn. Tolada, Desa Tolada Kecamatan Malangke, Kab. Luwu Utara Provinsi Sulawesi Selatan  
Sekolah / : Institut Agama Islam Negeri Palopo  
Instansi :  
Judul : Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Pada Tema V Pahlawanku Kelas IV SDN 037Baranae  
Penelitian :  
Lokasi : Mario, Desa Mario Kecamatan Baebunta, Kab. Luwu Utara Provinsi Sulawesi Selatan  
Penelitian :

Dengan ketentuan sebagai berikut

- 1.Surat Keterangan Penelitian ini mulai berlaku pada tanggal 2 Februari s/d 30 April 2023.
- 2.Mematuhi semua peraturan Perundang-Undangan yang berlaku.
- 3.Surat Keterangan Penelitian ini dicabut kembali dan dinyatakan tidak berlaku apabila pemegang surat ini tidak mematuhi ketentuan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

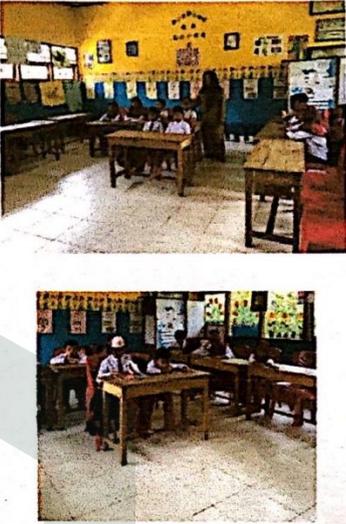
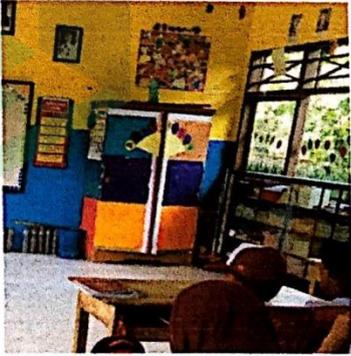
Surat Keterangan Penelitian ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya dan batal dengan sendirinya jika bertentangan dengan tujuan dan/atau ketentuan berlaku.

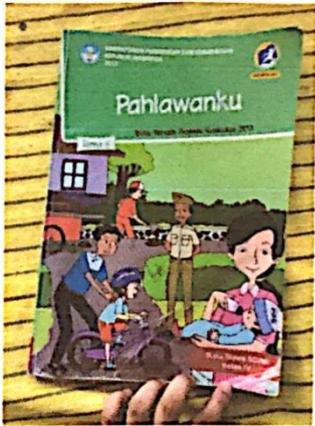
Diterbitkan di : Masamba  
Pada Tanggal : 06 Februari 2023



Retribusi : Rp. 0,00  
No. Seri : 00156

*Lampiran 2: Lembar Observasi*

No.	Hal yang Diamati	Catatan Hasil Observasi	Dokumen
1.	Proses pembelajaran dikelas	Pendidik menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran dikelas.	
2.	Fasilitas yang menunjang proses pembelajaran	Tersedia ruang kelas yang nyaman, siswa belajar menggunakan meja kayu dan kursi plastik, selain itu tersedia fasilitas lainnya seperti papan tulis dan lemari tempat penyimpanan buku paket.	

3.	Bahan ajar yang digunakan guru untuk mendukung proses pembelajaran	Bahan ajar yang digunakan yaitu buku guru dan buku siswa.	
4.	Media yang digunakan guru pada saat mengajar	Guru memanfaatkan media gambar yang tersedia dalam kelas sebagai contoh dalam pembelajaran.	

*Lampiran 3: Pedoman dan Hasil Wawancara Analisis Kebutuhan Guru*

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN WAWANCARA GURU ANALISIS  
KEBUTUHAN PENGEMBANGAN BAHAN AJAR INTERAKTIF BERBASIS  
KEARIFAN LOKAL PADA TEMA V PAHLAWANKU KELAS IV SD 037  
BARANAE KEC. BAEBUNTA KAB. LUWU UTARA**

**Nama Validator** : Dr. Hj. Salmilah, S.Kom., M.T.

**Pekerjaan** : Dosen

**Bidang Validator** : Ahli Evaluasi

**A. Tujuan**

Dalam rangka menyusun skripsi dengan judul "*Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis Kearifan Lokal pada Tema V Pahlawanku Kelas IV SD 037 Baranae*" oleh Hariawan Nim: 19.0205.0027 program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Untuk itu peneliti meminta Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap instrumen yang dikembangkan tersebut. Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk mengukur kevalidan oleh para validator.

**B. Petunjuk**

Peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut :

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap instrumen analisis kebutuhan materi ajar yang telah dibuat sebagaimana terlampir.
2. Untuk tabel aspek yang dinilai, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda ceklis (√) pada kolom penilaian sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk penilaian umum, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

**Keterangan Skala Penilaian :**

- Angka 1 berarti "kurang relevan"
- Angka 2 berarti "cukup relevan"

- Angka 3 berarti “relevan”
- Angka 4 berarti “sangat relevan”

**TABEL PENILAIAN**

No.	Aspek yang dinilai	Penilaian				Catatan
		1	2	3	4	
1.	Informasi yang diperoleh jelas.				✓	
2.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami.				✓	
3.	Pertanyaan berkaitan dengan tujuan penelitian.			✓		
4.	Tidak ada butir instrumen yang sulit dijawab oleh narasumber.				✓	
5.	Pertanyaan berisi satu gagasan yang lengkap.			✓		
6.	Informasi yang didapat sangat memungkinkan tentang harapan mengenai bahan ajar yang berupa lembar kerja siswa yang akan dikembangkan.			✓		
7.	Pengumpulan informasi yang dicari melalui instrumen berkaitan langsung dengan materi ajar mengenai materi.				✓	
8.	Secara keseluruhan informasi yang didapatkan sudah sangat sesuai dan memadai untuk kebutuhan pembelajaran yang akan dikembangkan.			✓		

Jika Bapak/Ibu merasa bahwa ada penilaian lainnya yang perlu dikemukakan mohon tuliskan pada kolom yang tersedia di bawah ini.

- Sistematis / Urutan pertanyaan perlu direvisi
- Beberapa redaksi pertanyaaan perlu direvisi agar mudah dipahami

**Penilaian umum :**

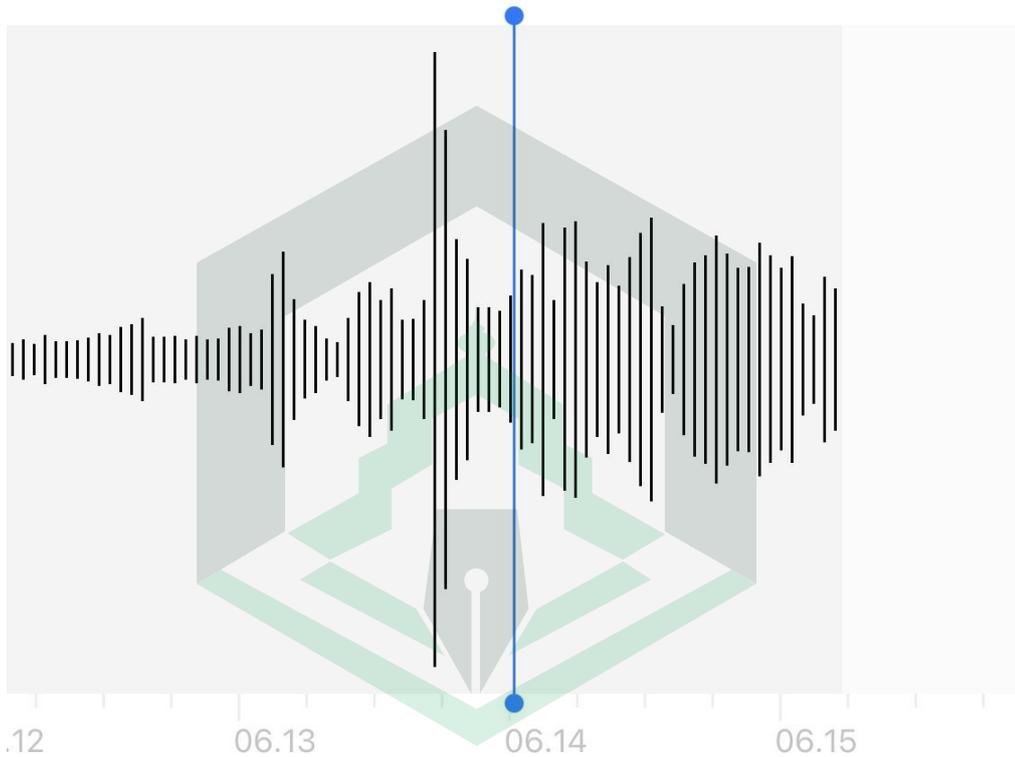
- Angka 1 berarti belum dapat digunakan
- Angka 2 berarti dapat digunakan dengan revisi besar
- Angka 3 dapat digunakan dengan revisi kecil
- Angka 4 berarti dapat digunakan tanpa revisi

Palopo, 30/01/2022,

  
Dr. Hj. Salmilah, S.Kom., M.T.  
NIP 19761210 200501 2 001

# Rekaman analisis...wawancara guru

7 Feb 2023 06.15



## 06.14.01



**INSTRUMEN PENELITIAN**  
**PEDOMAN WAWANCARA DAN HASIL WAWANCARA GURU**  
**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR INTERAKTIF BERBASIS KEARIFAN**  
**LOKAL PADA TEMA V PAHLAWANKU KELAS IV SDN 037 BARANAE**  
**KEC. BAEBUNTA KAB. LUWU UTARA**

Hari/Tanggal : Selasa, 07 Februari 2023

Lokasi : SDN 037 Baranae

Jabatan : Wali Kelas IV

**Pengantar:**

Dalam penyusunan skripsi dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis Kearifan Lokal pada Tema V Pahlawanku Kelas IV SD 037 Baranae Kec. Baebunta Kab. Luwu Utara”. Penelitian menggunakan instrumen berupa wawancara.

**Petunjuk:**

1. Wawancara akan dilakukan oleh pewawancara yaitu peneliti sendiri.
2. Narasumber bebas untuk menyampaikan pendapat, pengalaman, saran dan komentar.
3. Pendapat, pengalaman, saran dan komentar narasumber akan sangat bernilai.
4. Jawaban tidak ada yang benar atau salah, karena wawancara ini untuk kepentingan penelitian dan tidak ada penilaian.

Kesediaan Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif dan jujur/apa adanya sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Ibu, peneliti mengucapkan banyak terima kasih.

No	Pertanyaan Wawancara	Jawaban Narasumber
1	Apakah Ibu telah mengajarkan materi tema 5 pahlawanku?	Iya, Sudah
2	Bagaimana cara ibu mengajarkan materi pahlawanku? Apakah ibu menggunakan metode atau strategi tertentu?	Saya mengajarkan materi pahlawanku sesuai dengan yang ada di buku paket. Iya saya menggunakan metode dalam pembelajaran.
3	Metode atau strategi apa yang ibu gunakan?	Yang biasa yang saya gunakan yaitu metode ceramah dan tanya jawab.
4	Apa saja kendala yang ibu hadapi pada saat proses pembelajaran subtema perjuangan para pahlawan?	Pahlawan yang ada dibuku paket hanya membahas pahlawan nasional sehingga tidak terdapat pembahasan tentang pahlawan daerah sehingga saya hanya memanfaatkan poster pahlawan yang ada dalam kelas sebagai contoh.
5	Solusi apa yang ibu berikan dalam menghadapi kendala atau masalah tersebut?	Saya membuka buku-buku yang ada diperpustakaan yang berhubungan dengan pahlawan.
6	Bagaimana bentuk evaluasi yang telah ibu berikan kepada siswa pada materi subtema perjuangan para pahlawan?	Memberikan tugas individu maupun kelompok kepada peserta didik yang ada di buku paket.
7	Bagaimana tingkat pemahaman siswa terkait materi tersebut?	Bisa dibilang kurang. Mereka hanya mengetahui pahlawan nasioanal seperti Sultan Hasanuddin sedangkan pahlawan daerah kurang mereka ketahui karena memang jarang dibahas dalam pembelajaran.
8	Apakah ibu pernah menggunakan sumber belajar lain selain buku paket?	Itu tadi, saya biasa hanya melihat sumber belajar lain yang tersedia di Perpustakaan sekolah yang berhubungan dengan pahlawan.
9	Bahan ajar apa saja yang ibu	Saya hanya menggunakan buku

	gunakan?	paket dan gambar-gambar yang tersedia dikelas.
10	Apakah ibu pernah menggunakan media pembelajaran berbasis digital, seperti bahan ajar interaktif dengan bantuan laptop dan LCD?	Di kelas saya belum pernah menggunakan pembelajaran digital seperti itu, karena sayapun tidak tau membuat media semacam itu.
11	Menurut ibu apakah siswa tertarik dengan bahan ajar interaktif menggunakan power point yang dilengkapi dengan gambar-gambar?	Tentu menarik. Mereka senang belajar seperti itu, apa lagi dengan tambahan musik-musik.
12	Pada saat ibu mengajarkan materi tema pahlawanku, apakah ibu menambahkan materi kearifan lokal seperti pahlawan daerah yang ada di Tana Luwu?	Iya, tetapi saya tidak menjelaskannya lebih jauh. Saya hanya memanfaatkan gambar yang ada dikelas sebagai contoh.
13	Semisalnya, saya menawarkan kepada ibu sebuah bahan ajar interaktif materi pahlawanku yang memuat kearifan lokal pahlawan-pahlawan daerah Tana Luwu. Bagaimana menurut ibu?	Boleh, tidak apa-apa bahkan lebih bagus lagi karena anak-anak sangat suka belajar dengan media <i>Power Point</i> dengan bantuan LCD.

*Lampiran 4: Pedoman Angket Analisis Kebutuhan Peserta Didik*

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN  
PENGEMBANGAN BAHAN AJAR INTERAKTIF BERBASIS KEARIFAN LOKAL  
PADA TEMA V PAHLAWANKU KELAS IV SD 037 BARANAE  
KEC. BAEBUNTA KAB. LUWU UTARA**

**Nama Validator** : Dr. Hj. Salmilah, S.Kom., M.T.

**Pekerjaan** : Dosen

**Bidang Validator** : Ahli Evaluasi

**A. Tujuan**

Dalam rangka menyusun skripsi dengan judul "*Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis Kearifan Lokal pada Tema V Pahlawanku Kelas IV SD 037 Baranae Kec. Baebunta Kab. Luwu Utara*" oleh Hariawan Nim : 19.0205.0027 program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Untuk itu peneliti meminta Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap instrumen yang dikembangkan tersebut. Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk mengukur kevalidan oleh para validator.

**B. Petunjuk**

Peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut :

- a. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap instrumen analisis kebutuhan materi ajar yang telah dibuat sebagaimana terlampir.
- b. Untuk tabel aspek yang dinilai, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda ceklis (√) pada kolom penilaian sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu.
- c. Untuk penilaian umum, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu.
- d. Untuk saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

**Keterangan Skala Penilaian :**

- Angka 1 berarti "kurang relevan"
- Angka 2 berarti "cukup relevan"

- Angka 3 berarti "relevan"
- Angka 4 berarti "sangat relevan"

**TABEL PENELITIAN**

No.	Aspek yang dinilai	Penilaian				Catatan
		1	2	3	4	
1.	Kejelasan judul lembar angket.				✓	
2.	Kejelasan butir pertanyaan.				✓	
3.	Kejelasan pertanyaan dengan jawaban yang diharapkan.			✓		
4.	Kesesuaian pertanyaan dengan aspek yang diharapkan.			✓		
5.	Kejelasan petunjuk pengisian angket.				✓	
6.	Pertanyaan berkaitan dengan tujuan peneliti.			✓		
7.	Pernyataan mengungkapkan informasi yang tepat.			✓		
8.	Pernyataan berisi satu gagasan yang lengkap.			✓		
9.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami.			✓		
10.	Bahasa yang digunakan efektif.			✓		

Jika Bapak/Ibu merasa bahwa ada penilaian lainnya yang perlu dikemukakan mohon tuliskan pada kolom yang tersedia dibawah ini.

Gantikan jumlah opsi pilihan ts sama 4/ tiap pertanyaan!

**Penilaian umum :**

- Angka 1 berarti belum dapat digunakan
- Angka 2 berarti dapat digunakan dengan revisi besar
- ① ▪ Angka 3 dapat digunakan dengan revisi kecil
- Angka 4 berarti dapat digunakan tanpa revisi

Palopo, 30/01/2023,



**Dr. Hj. Salmilah, S.Kom., M.T.**  
NIP 19761210 200501 2 001



ADIL PRAMAJA

**INSTRUMEN ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN BAHAN AJAR  
INTERAKTIF BERBASIS KEARIFAN LOKAL PADA TEMA V PAHLAWANKU  
KELAS IV SD 037 BARANAE KEC. BAEBUNTA KAB. LUWU UTARA**

(Angket untuk siswa kelas IV SD 037 Baranae) ^

**Pengantar:**

Kepada adik-adik kelas IV yang saya banggakan. Saya mengharapkan partisipasi dan kejujuran adik-adik untuk mengisi angket ini dengan tujuan untuk mengembangkan bahan ajar interaktif pada subtema perjuangan para pahlawan. Untuk partisipasi dari adik-adik, saya ucapkan terima kasih.

**Petunjuk:**

1. Bacalah pertanyaan dibawah ini dengan teliti, bila ada yang kurang dipahami mohon ditanyakan.
2. Dimohon adik-adik memberikan jawaban yang sejujurnya dan sesuai dengan keadaan sebenarnya.
3. Mohon diperhatikan bahwa angket ini sama sekali tidak mempengaruhi prestasi belajar di kelas.
4. Catatlah saran dan komentar anda jika menurut anda terdapat permasalahan lain terkait dengan pelaksanaan pembelajaran materi.

**Pertanyaan harus dijawab dan diisi oleh siswa(i). Berikan tanda silang (X) untuk jawaban yang dipilih.**

1. Dalam proses pembelajaran pada subtema perjuangan para pahlawan, guru menggunakan bahan ajar....

- a. Buku cetak tematik
- b. LKPD (Lembar Kerja peserta Didik)
- c. Foto/gambar
- d. Jawaban lain

2. Pada saat belajar, saya lebih menyukai belajar dengan cara...
  - a. Individu

- Kelompok
- c. Belajar sambil bermain
- d. Jawaban lain

3. Pada saat belajar, saya lebih mudah memahami pelajaran secara ...

- Nyata
- b. Imajinasi
- c. Teori
- d. Jawaban lain

4. Saya lebih mudah mengingat jika belajar dengan cara...

- Mendengar
- b. Membaca
- c. Menulis
- d. Jawaban Lain

5. Jika ada buku pendamping seperti bahan ajar interaktif yang menjelaskan tentang materi subtema perjuangan para pahlawan. Bahan ajar seperti apa yang kamu inginkan...

- Memiliki Desain dan tampilan yang menarik serta memiliki konsep belajar sambil bermain
- b. Desain dan tampilan yang biasa saja
- c. Desain yang tidak berwarna serta tidak memiliki gambar
- d. Jawaban lain

6. Apa yang membuat anda sulit memahami materi pada subtema perjuangan para pahlawan?

- Tidak adanya bahan ajar pendamping (bahan ajar interaktif)
- b. Gaya belajar yang tidak menarik
- c. Suasana belajar yang membosankan

d. Jawaban lain

7. Ketika proses belajar mengajar berlangsung, guru menggunakan metode...

- a. Ceramah
- b. Tanya Jawab
- c. Diskusi
- d. Jawaban lain

8. Dalam menjelaskan materi, guru menerangkan dengan cara...

- a. Hanya melihat dari buku
- b. Memberikan contoh yang mudah dipahami dan dimengerti
- c. Menggunakan media ajar
- d. Jawaban lain

9. Apa yang anda rasakan ketika proses pembelajaran disertai dengan contoh berupa gambar dan animasi...

- a. Memudahkan dalam memahami pembelajaran
- b. Kurang memudahkan dalam memahami pembelajaran
- c. Sulit dalam memahami pembelajaran
- d. Jawaban lain

10. Anda merasa mudah untuk belajar ketika pembelajaran menyajikan...

- a. Materi yang runut dengan petunjuk yang jelas
- b. Materi yang runut dengan petunjuk yang tidak jelas
- c. Materi saja tanpa petunjuk yang jelas
- d. Jawaban lain

11. Apa yang anda rasakan jika dalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru selain buku juga menggunakan media berupa laptop dan LCD...

- a. Sangat memudahkan dalam memahami pembelajaran
- b. Kurang memudahkan dalam memahami pembelajaran
- c. Sulit dalam memahami pembelajaran
- d. Jawaban lain

12. Ketika anda diberikan tugas untuk dikerjakan dirumah oleh guru, apakah anda mengerjakan dengan cara...

- a. Mengingat kembali penjelasan guru serta mencari materi di internet.
- b. Melihat catatan materi
- c. Tidak mengerjakan tugas
- d. Jawaban lain

13. Pada saat belajar, anda lebih menyukai pembelajaran seperti ....

- a. Berwarna dan bergambar
- b. Berwarna
- c. Bergambar
- d. Hanya tulisan, tidak berwarna dan bergambar

14. Apakah anda menyukai belajar tentang pahlawan daerah ....

- a. Sangat suka
- b. Suka
- c. Cukup suka
- d. Tidak suka

15. Apakah mempelajari sejarah perjuangan para pahlawan dari Tana Luwu penting untuk diketahui ....

- a. Sangat penting
- b. Penting

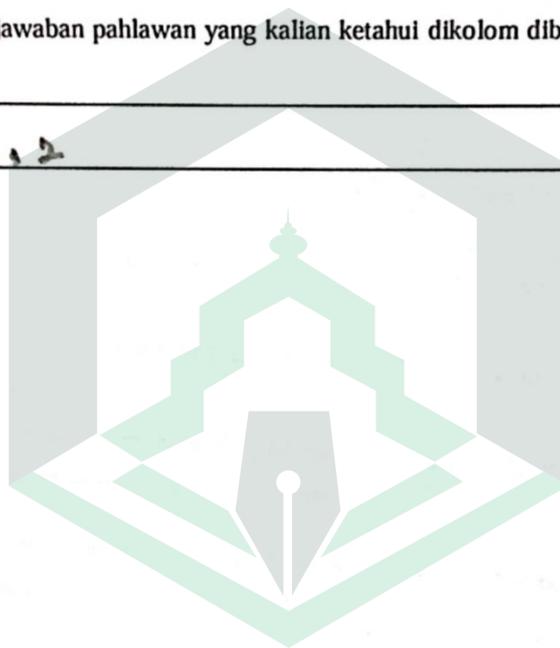
- c. Cukup penting
- d. Tidak begitu penting

16. Diantara pahlawan yang berasal dari Tana Luwu, pahlawan manakah yang kamu ketahui ....

1. Andi Pandangi	4. Datuk Pattimang
2. Salawati Daud	5. Andi Djemma
3. Opu Daeng Risadju	6. Andi Ahmad

Tuliskan 3 jawaban pahlawan yang kalian ketahui dikolom dibawah ini dalam bentuk nomor!

9, 3, 2



*Lampiran 5: Hasil Angket Analisis Kebutuhan Peserta Didik*

No	Jumlah peserta didik yang memilih jawaban			
	A	B	C	D
1	18	1	-	-
2	3	16	-	-
3	2	3	14	
4	6	10	3	
5	15	4	-	-
6	9	7	3	-
7	7	3	10	-
8	9	9	1	
9	19			
10	16	1	2	
11	17	2	-	-
12	11	8	-	-
13	18	-	1	-
14	4	12	3	-
15	14	5	-	-

No	Pahlawan yang diketahui peserta didik					
	Andi Pandangai	Salawati Daud	Opu Daeng Risadju	Datuk Pattimang	Andi Djemma	Andi Ahmad
16	-	13	18	19	5	2

*Lampiran 6: Tangkapan Layar Produk*



Tampilan Awal



Menu Utama



Submenu Petunjuk



Submenu Petunjuk (1)



Submenu Pendahuluan



Submenu Tujuan Pembelajaran



Submenu Kompetensi Dasar



Submenu Kompetensi Inti



Submenu Indikator



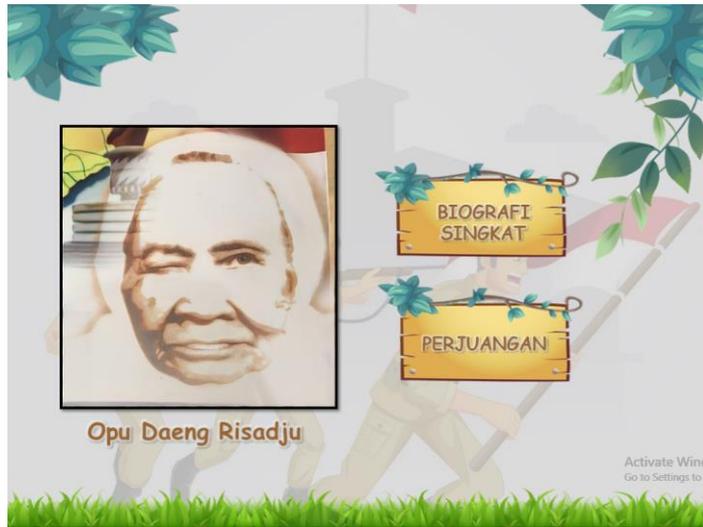
### Submenu Materi



### Submenu Materi (1)



### Submenu Materi (2)



Submenu Materi (3)



Submenu Materi (4)



Submenu Materi (5)



Submenu Materi (6)



Submenu Materi (7)



Submenu Materi (8)



Submenu Materi (9)



Submenu Materi (10)



Submenu Materi (11)



Submenu Materi (12)



Submenu Kuis



Submenu Kuis (1)

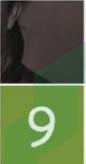
Soal ke 1

			PETUNJUK 1	PETUNJUK 2	PETUNJUK 3	NILAI
1		3	Aku pahlawan Tana Luwu yang pertama kali mendirikan cabang PSII (Partai Syarikat Islam Indonesia) di Kota Palopo			20
4	5	6	<input type="text"/>			<input type="text"/>
7	8	9	<input type="text"/>			<input type="text"/>

JAWABAN: Lanjut

Submenu Kuis Soal ke 1 (2)

Soal ke 2

			PETUNJUK 1	PETUNJUK 2	PETUNJUK 3	NILAI
1	2	3	Aku pemimpin penyerangan pos Militer Belanda di Masamba yang disebut dengan peristiwa "Masamba Affair"			20
4	5		Aku bersama Andi Attas dan Andi Kasmad memimpin pergerakan penyerangan melawan Belanda pada 29 Oktober 1949			10
7		9	<input type="text"/>			<input type="text"/>

JAWABAN: Lanjut

Submenu Kuis Soal ke 2 (3)

Soal ke 3

			PETUNJUK 1	PETUNJUK 2	PETUNJUK 3	NILAI
1	2		Aku bersama dua saudaraku Andi ri bandang dan Andi ri Tiro menyebarkan agama Islam di kerajaan-kerajaan Luwu			20
	5		Aku meyakinkan raja Luwu la Pattiware untuk menerima Islam			10
7	8	9	Aku seorang ulama dari Kota tengah Minangkabau			5

JAWABAN: Datuk Pattimang Lanjut

Submenu Kuis Soal ke 3 (2)

Soal ke 4

PERTANYAAN	PILIHAN JAWABAN	NILAI
Siapa sajakah pahlawan Tana Luwu yang telah diceritakan?	A. Sultan hasanuddin, Opu Daeng Risadju, Salawati Daud	<input type="checkbox"/>
	B. Opu Daeng Risadju, Kartini, Datuk Pattimang	<input type="checkbox"/>
	C. Opu Daeng Risadju, Salawati Daud, Datuk Pattiang	20

Lanjut

Submenu Kuis Soal ke 4 (2)

Soal ke 5

PERTANYAAN	PILIHAN JAWABAN	NILAI
Dari perjuangan para pahlawan Tana Luwu, Sikap yang haurs dicontoh dari mereka adalah?	A. Rela berkorban demi kepentingan sendiri	<input type="checkbox"/>
	B. Pantang menyerah demi mempertahankan hak dan kepentingan bersama	20
	C. Suka melawan musuh	<input type="checkbox"/>

Selesai

Submenu Kuis Soal ke 5 (2)



Umpan Balik saat telah selesai mengerjakan kuis

*Lampiran 7: Buku Panduan Produk*



## KATA PENGANTAR

*Bismillahirrahmanirrahim*

*Alhamdulillah*, Puji syukur senantiasa kita panjatkan atas kehadiran Allah *subhanahu wa ta'ala* yang berkat limpahan rahmat, hidayah, dan inayah-Nya sehingga kita masih diberi nikmat iman dan islam. Tak lupa, shalawat dan salah kita haturkan atas junjungan nabi Muhammad *shalallahu 'alaihi wa salam*, keluarga, sahabat sahabiyah, dan muslim/ah yang senantiasa *istiqamah* pada jalan yang benar, sesuai dengan tuntunan *AlQur'an* dan *As-Sunnah*.

Buku pedoman ini berisi petunjuk penggunaan bahan ajar interaktif berbasis kearifan lokal. Adapun tampilan pada buku ini telah dilengkapi gambar-gambar demi memperjelas dan meminimalisir kekeliruan pembaca. Penulis berharap, dengan adanya buku pedoman ini pendidik, orang tua, serta pengguna dapat lebih mengetahui informasi lengkap mengenai petunjuk penggunaan bahan ajar interaktif berbasis kearifan lokal.

Penulis menyadari, pada buku ini masih terdapat kekurangan baik dari segi tampilan maupun isi. Oleh karenanya, dengan lapang dada penulis akan senantiasa menerima kritik dan saran yang dapat memperbaiki kualitas buku pedoman ini kedepannya.

*Syukron Jazakullahu khairan*

Palopo, 08 Mei 2023

Penulis

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL</b> .....	
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>iii</b>
A. Tentang Bahan Ajar Interaktif Berbasis Kearifan Lokal .....	1
B. Petunjuk Penggunaan Ajar Interaktif Berbasis Kearifan Lokal .....	2



#### **A. Tentang Bahan Ajar Interaktif Berbasis Kearifan Lokal**

Bahan ajar interaktif berbasis kearifan lokal adalah bahan ajar berbasis teknologi yang dibuat dalam bentuk file *powerpoint*. Bahan ajar ini secara khusus ditujukan bagi kelas IV MI/SD namun tidak menutup kemungkinan bahan ajar ini dapat digunakan secara luas.

Bahan ajar interaktif berbasis kearifan lokal menyajikan materi subtema “perjuangan para pahlawan” sebagai isi dengan mengandung KD PPKn yaitu Menjelaskan makna hubungan simbol dengan sila-sila Pancasila sebagai satu kesatuan dalam kehidupan sehari-hari. Bahan ajar interaktif berbasis kearifan lokal memiliki 4 menu pilihan yaitu, pendahuluan, petunjuk, materi dan kuis.

Menu pendahuluan berisi 4 submenu yang terdiri dari tujuan pembelajaran, kompetensi dasar, kompetensi inti dan indikator pembelajaran yang akan dicapai. Menu petunjuk berisi paragraf singkat tentang fungsi tombol/tanda yang terdapat dalam bahan ajar dan alur pembelajaran yang akan dilakukan. Menu materi berisi 3 materi berupa biografi singkat dan cerita perjuangan para tokoh pahlawan tana luwu yaitu Opu Daeng Risadju, Datuk Pattimang dan Salawati Daud. Menu terakhir adalah menu kuis yang berisi kuis sederhana, seperti tebak gambar dan pilihan ganda.

Desain tampilan dan isi bahan ajar interaktif berbasis kearifan lokal telah disesuaikan dengan jawaban calon pengguna yang telah dikumpulkan pada tahap analisis kebutuhan produk. Dengan tampilan bergambar dan berwarna cerah serta memiliki suara (*audio visual*) dapat menjadi solusi bahan ajar yang menarik dan dapat digunakan pada pembelajaran di kelas.

## B. Petunjuk Penggunaan Bahan Ajar Interaktif Berbasis Kearifan Lokal

1. Bukalah bahan ajar interaktif berbasis kearifan lokal pada aplikasi *powerpoint* hingga menampilkan tampilan awal bahan ajar



Pada tampilan awal terdapat tombol yaitu tombol mulai yang berada pada sudut bawah sebelah kanan yang merupakan tombol mulai untuk masuk ke menu utama.

2. Tekan tombol mainkan untuk membuka 4 menu pilihan



3. Mulailah dengan membuka menu petunjuk terlebih dahulu. Tekanlah kotak menu petunjuk dan akan muncul paragraf tentang fungsi tombol dan alur pembelajaran yang akan dilakukan.



4. Setelah selesai membaca paragraf tentang fungsi tombol dan alur pembelajaran, tekanlah tombol kembali hingga tampilan kembali pada menu pilihan.
5. Menu yang kedua adalah menu pendahuluan. Tekanlah kotak menu pendahuluan dan akan muncul 4 submenu yaitu tujuan pembelajaran, kompetensi dasar, kompetensi inti dan indikator. Untuk memunculkan paragraf tujuan pembelajaran, kompetensi dasar, kompetensi inti dan indikator, tekanlah kotak menu yang tersedia.



Berikut tampilan tombol tujuan pembelajaran:



Berikut tampilan tombol kompetensi dasar:



Berikut tampilan tombol kompetensi inti:



Berikut tampilan tombol indikator:



6. Setelah selesai membaca paragraf tujuan pembelajaran, kompetensi dasar, kompetensi inti dan indikator, tekanlah tombol kembali hingga tampilan kembali pada menu pilihan.
7. Menu yang ketiga adalah menu materi. Tekanlah menu materi hingga muncul dialog antara anak laki-laki dan anak perempuan.



8. Setelah selesai mendengarkan percakapan antara anak laki-laki dan anak perempuan, maka tekan tombol selanjutnya untuk melanjutkan pembahasan materi.



9. Tampilan berikutnya terdapat anak laki-laki yang menjelaskan secara singkat mengenai arti pahlawan. Setelah selesai, tekan tombol berikutnya untuk melanjutkan.



10. Pilihlah materi dengan cara menekan tombol kotak yang terdapat nama pahlawan.



11. Setelah menekan tombol yang terdapat nama pahlawan, maka tampilan materi berikutnya terdapat gambar pahlawan tana luwu dan terdapat 2 tombol, yaitu tombol biografi singkat dan perjuangan. Materi dapat dipilih berurut maupun secara acak.

Berikut isi tampilan tombol biografi singkat:



Berikut isi tampilan tombol perjuangan:



Lanjutkanlah membaca semua materi karena jika tidak, menu kuis tidak akan bisa dibuka.

12. Setelah semua materi dibaca dan didengarkan, selanjutnya terdapat percakapan antara anak laki-laki dan anak perempuan. Tekan tombol kembali ke menu utama untuk melanjutkan menu selanjutnya yaitu menu kuis.
13. Menu yang keempat adalah menu kuis. Tampilan menu kuis akan muncul sebagai berikut:



14. Tekanlah tombol mainkan untuk memulai kuis. Tetapi sebelum masuk ke tampilan kuis, terdapat sebuah paragraf yang muncul menjelaskan tentang tata cara memainkan kuis seperti berikut:

- 1) Soal terdiri dari 5 nomor. Soal 1-3 merupakan soal yang dikerjakan dengan cara menebak gambar dengan sebuah petunjuk. Setiap petunjuk memiliki bobot nilai. Apabila setiap kelompok bisa menebak gambar hanya dengan pada petunjuk 1 maka nilai yang akan diperoleh yaitu 20 poin, sedangkan menebak gambar pada petunjuk ke 2 mendapatkan nilai 10 poin dan menebak gambar pada petunjuk ke 3 hanya mendapatkan 5 poin (usahakan setiap kelompok bisa menjawab hanya dengan 1 petunjuk saja).
- 2) Soal 4-5 merupakan soal yang dijawab dengan memilih jawaban yang paling benar. Semakin benar jawaban yang dipilih maka semakin tinggi bobot nilai yang diperoleh begitupun sebaliknya.



Setelah membaca tata cara memainkan kuis. Tekan tombol ok untuk melanjutkan. Tampilan submenu kuis akan muncul sebagai berikut:



Soal ke 3

1		2		PETUNJUK 1	PETUNJUK 2	PETUNJUK 3	NILAI
		Aku bersama dua saudaraku Andi ri bandang dan Andi ri Tiro menyebarkan agama Islam di kerajaan-kerajaan Luwu					20
		Aku meyakinkan raja Luwu Ia Pattimane untuk menerima Islam					10
		Aku seorang ulama dari Kota tengah Minangkabau					5

JAWABAN

Soal ke 4

PERTANYAAN	PILIHAN JAWABAN	NILAI
Siapa sajakah pahlawan Taha Luwu yang telah dicantumkan?	A. Sultan Hassanudin, Opu Daeng Riasdju, Selewati Daud	<input type="text"/>
	B. Opu Daeng Riasdju, Kurni, Da'ud Pattimang	<input type="text"/>
	C. Opu Daeng Riasdju, Selewati Daud, Da'ud Pattimang	20

Soal ke 5

PERTANYAAN	PILIHAN JAWABAN	NILAI
Dari perjuangan para pahlawan Taha Luwu, siapa yang telah dicantumkan dan mengapa demikian?	A. Raja berkorban demi kepentingan sendiri	<input type="text"/>
	B. Para pahlawan berkorban demi kepentingan bersama	20
	C. Suka melawan musuh	<input type="text"/>

Setelah semua soal kuis telah dijawab, maka tekan tombol selesai untuk mengakhiri kuis.

15. Setelah menekan tombol selesai maka akan muncul tampilan berikut:



Tekan tombol kembali untuk kembali ke menu utama dan tekan tombol (x) apabila ingin segera mengakhiri/keluar.



# **Buku Panduan**

**Bahan Ajar Interaktif  
Berbasis Kearifan Lokal  
(*Power Point*)**



*Lampiran 8: Lembar Uji Validitas Produk Ahli Materi*

**LEMBAR VALIDASI PENGEMBANGAN BAHAN AJAR INTERAKTIF BERBASIS  
KEARIFAN LOKAL PADA TEMA V PAHLAWANKU KELAS IV SD 037  
BARANAE KEC. BAEBUNTA KAB. LUWU UTARA**

**Nama Validator** : Lilis Suryani, S.Pd., M.Pd.  
**Pekerjaan** : Dosen  
**Bidang Validator** : Ahli Materi

Dalam rangka menyusun skripsi dengan judul "*Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis Kearifan Lokal pada Tema V Pahlawanku Kelas IV SD 037 Baranae*" oleh Hariawan Nim: 19.0205.0027 program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Untuk itu peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut.

**Petunjuk:**

Peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut :

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap bahan ajar interaktif berbasis kearifan lokal yang telah dibuat melalui lembar validasi yang terlampir.
2. Pada tabel penilaian, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda ceklis (√) sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu berdasarkan keterangan skala penilaian.
3. Untuk penilaian umum, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

**Keterangan Skala Penilaian :**

- a. Angka 1 berarti "kurang relevan"
- b. Angka 2 berarti "cukup relevan"
- c. Angka 3 berarti "relevan"
- d. Angka 4 berarti "sangat relevan"

**TABEL PENILAIAN**

No	Aspek	Indikator	Penilaian			
			1	2	3	4
1	Kualitas Isi/Materi	a. Ketelitian Materi				✓
		b. Ketepatan Materi				✓
		c. Keteraturan dalam penyajian materi			✓	
		d. Sesuai dengan tujuan pembelajaran				✓
		e. Materi yang dipaparkan sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator				✓
		f. Sesuai dengan karakteristik siswa			✓	
		g. Mengembangkan materi pada subtema 1 perjuangan para pahlawan diintegrasikan dengan pahlawan Tana Luwu				✓
		h. Kesesuaian ilustrasi (audio, gambar/karakter, animasi) dengan materi			✓	
2	Bahasa	a. Penggunaan bahasa secara efektif dan efisien			✓	
		b. Kesesuaian dengan kaidah Bahasa Indonesia			✓	
		c. Struktur kalimat sudah tepat dan mudah dipahami			✓	
3	Penyajian/grafika	a. Kemampuan menarik perhatian siswa			✓	
		b. Memperjelas materi dan tugas				✓
		c. Memperlancar jalannya KBM			✓	

Jika Bapak/Ibu merasa bahwa ada penilaian lainnya yang perlu dikemukakan mohon tuliskan pada kolom yang tersedia di bawah ini.

- Instrumen di buat dengan lebih operasional
- Pahlawan yang ada pada materi sewaiakan dengan analisis kebutuhan
- Materi pahlawan tersebut dideskripsikan lebih detail mengenai pada buku tematik
- Pada materi perjuangan yang menggunakan pesan gambar bagusnya di masukkan video animasi.
- Kuis bagusnya memiliki bentuk nilai

**Penilaian umum :**

- Angka 1 berarti belum dapat digunakan
- Angka 2 berarti dapat digunakan dengan revisi besar
- Ⓒ Angka 3 dapat digunakan dengan revisi kecil
- Angka 4 berarti dapat digunakan tanpa revisi

Palopo, 21 Maret 2023



**Lilis Suryani, S.Pd., M.Pd.**  
NIDN 2013079003

*Lampiran 9 : Lembar Uji Validitas Produk Ahli Bahasa*

**LEMBAR VALIDASI PENGEMBANGAN BAHAN AJAR INTERAKTIF  
BERBASIS KEARIFAN LOKAL PADA TEMA V PAHLAWANKU KELAS IV  
SD 037 BARANAE KEC. BAEBUNTA KAB. LUWU UTARA**

**Nama Validator : Dr. Muhammad Guntur, S.Pd., M.Pd.**

**Pekerjaan : Dosen**

**Bidang Validator : Ahli Bahasa**

Dalam rangka menyusun skripsi dengan judul "*Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis Kearifan Lokal pada Tema V Pahlawanku Kelas IV SD 037 Baranae Kec. Baebunta Kab. Luwu Utara*" oleh Hariawan Nim: 19.0205.0027 program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Untuk itu peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut.

**Petunjuk:**

Peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut :

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap bahan ajar interaktif berbasis kearifan lokal yang telah dibuat melalui lembar validasi yang terlampir.
2. Pada tabel penilaian, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda ceklis (√) sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu berdasarkan keterangan skala penilaian.
3. Untuk penilaian umum, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

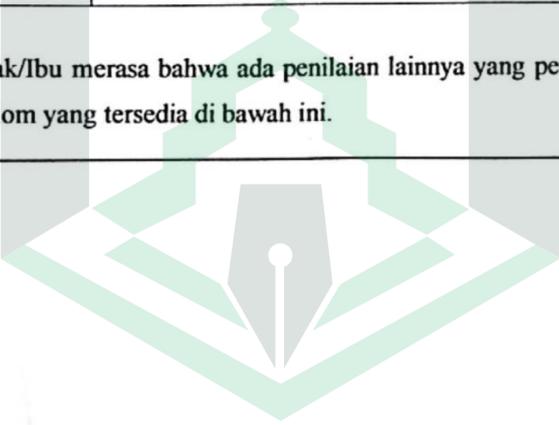
**Keterangan Skala Penilaian :**

- a. Angka 1 berarti "kurang relevan"
- b. Angka 2 berarti "cukup relevan"
- c. Angka 3 berarti "relevan"
- d. Angka 4 berarti "sangat relevan"

**TABEL PENILAIAN**

No	Aspek	Indikator	Penilaian			
			1	2	3	4
1	Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa Indonesia	a. Bahasa yang digunakan sesuai dengan Ejaan Yang Disempurnakan (EYD)				✓
		b. Ketepatan tata bahasa				✓
		c. Tidak ada penafsiran ganda dari kata-kata yang digunakan				✓
2	Komunikatif dan Interaktif	a. Bahasa sajian materi mudah untuk dipahami				✓
		b. Kesesuaian bahasa yang digunakan dengan kemampuan berbahasa siswa SD.				✓
		c. Bahasa yang digunakan Komunikatif			✓	

Jika Bapak/Ibu merasa bahwa ada penilaian lainnya yang perlu dikemukakan mohon tuliskan pada kolom yang tersedia di bawah ini.



**Penilaian umum :**

- a. Angka 1 berarti belum dapat digunakan
- b. Angka 2 berarti dapat digunakan dengan revisi besar
- c. Angka 3 dapat digunakan dengan revisi kecil
- d. Angka 4 berarti dapat digunakan tanpa revisi

Palopo, 5 Juli 2023



**Dr. Muhammad Guntur S.Pd., M.Pd.**  
NIP. 197412102005012001



*Lampiran 10: Lembar Uji Validitas Produk Ahli Media*

**LEMBAR VALIDASI PENGEMBANGAN BAHAN AJAR INTERAKTIF BERBASIS  
KEARIFAN LOKAL PADA TEMA V PAHLAWANKU KELAS IV SD 037  
BARANAE KEC. BAEBUNTA KAB. LUWU UTARA**

**Nama Validator** : Aishiyah Saputri Laswi, S.Kom., M.Kom.  
**Pekerjaan** : Dosen  
**Bidang Validator** : Ahli Media

Dalam rangka menyusun skripsi dengan judul "*Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis Kearifan Lokal pada Tema V Pahlawanku Kelas IV SD 037 Baranae*" oleh Hariawan Nim: 19.0205.0027 program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Untuk itu peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut.

**Petunjuk:**

Peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut :

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap bahan ajar interaktif berbasis kearifan lokal yang telah dibuat melalui lembar validasi yang terlampir.
2. Pada tabel penilaian, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda ceklis (√) sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu berdasarkan keterangan skala penilaian.
3. Untuk penilaian umum, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

**Keterangan Skala Penilaian :**

- a. Angka 1 berarti "kurang relevan"
- b. Angka 2 berarti "cukup relevan"
- c. Angka 3 berarti "relevan"
- d. Angka 4 berarti "sangat relevan"

**TABEL PENILAIAN**

No.	Aspek	Indikator	Penilaian			
			1	2	3	4
1	Pembelajaran	a. Interaktifitas				✓
		b. Pertumbuhan Motivasi Belajar				✓
		c. Fungsi yang diterapkan (menunjang pembelajaran)			✓	
		d. Melibatkan beberapa indera			✓	
		e. Kemudahan untuk dipahamai			✓	
2	Media	a. Efisiensi penggunaan media dari segi waktu		✓		
		b. <i>Usability</i> (kemudahan pengoprasian)				✓
		c. <i>Compability</i> (dapat dijalankan di beberapa perangkat lain)				✓
3	Desain	a. Tampilan media bahan ajar cukup detail				✓
		b. Komposisi warna tampilan media bahan ajar menarik				✓
		c. Audio ( <i>sound effect</i> , narasi/ <i>dubbing</i> , dan music/ <i>backsound</i> )				✓
		d. <i>Layout Interactive</i> (ikon navigasi dan karakter)				✓
		e. Keseimbangan antara (suara, teks, gambar/karakter, dan animasi) media bahan ajar yang disajikan				✓
		f. <i>User Interface</i> (UI) yang mudah dipahamai pengguna				✓
		g. Kesederhanaan (rapi, teratur, dan tidak tercampur dengan bahan yang tidak perlu)			✓	

Jika Bapak/Ibu merasa bahwa ada penilaian lainnya yang perlu dikemukakan mohon tuliskan pada kolom yang tersedia di bawah ini.

Tambahkan tombol agar dapat memilih nama pahlawan (replay)

**Penilaian umum :**

- a. Angka 1 berarti belum dapat digunakan
- b. Angka 2 berarti dapat digunakan dengan revisi besar
- c. Angka 3 dapat digunakan dengan revisi kecil
- d. Angka 4 berarti dapat digunakan tanpa revisi

Palopo, 9/3/2023



**Aisyah Saputri Laswi, S.Kom., M.Kom.**  
NIP. 19880826 202012 2 011

*Lampiran 11: Lembar Validasi Instrumen Angket Praktikalitas Guru*

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN ANGKET PRAKTIKALITAS GURU  
PENGEMBANGAN BAHAN AJAR INTERAKTIF BERBASIS KEARIFAN LOKAL  
PADA TEMA V PAHLAWANKU KELAS IV SD 037 BARANAE  
KEC. BAEBUNTA KAB. LUWU UTARA**

**Nama Validator** : Lilis Suryani, S.Pd., M.Pd.

**Pekerjaan** : Dosen

**Bidang Validator** : Ahli Evaluasi

**C. Tujuan**

Dalam rangka menyusun skripsi dengan judul "*Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis Kearifan Lokal pada Tema V Pahlawanku Kelas IV SD 037 Baranae*" oleh Hariawan Nim: 19.0205.0027 program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Untuk itu peneliti meminta Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap instrumen yang dikembangkan tersebut. Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk mengukur kevalidan oleh para validator.

**D. Petunjuk**

Peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut :

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap instrumen analisis kebutuhan materi ajar yang telah dibuat sebagaimana terlampir.
2. Untuk tabel aspek yang dinilai, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom penilaian sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk penilaian umum, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

**Keterangan Skala Penilaian :**

- Angka 1 berarti “kurang relevan”
- Angka 2 berarti “cukup relevan”
- Angka 3 berarti “relevan”
- Angka 4 berarti “sangat relevan”

**TABEL PENILAIAN**

No.	Pernyataan	Penilaian				Catatan
		1	2	3	4	
1.	Informasi yang diperoleh jelas			✓		
2.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami			✓		
3.	Aspek yang diamati berkaitan dengan tujuan penelitian				✓	
4.	Tidak ada butir instrumen yang sulit dijawab oleh narasumber				✓	
5.	Aspek yang diamati berisi satu gagasan yang lengkap			✓		
6.	Informasi yang didapatkan sangat memungkinkan tentang harapan mengenai praktikalitas bahan ajar interaktif berbasis kearifan lokal yang telah dikembangkan			✓		
7.	Pengumpulan informasi yang dicari melalui instrumen berkaitan langsung dengan materi yang termuat dalam bahan ajar			✓		
8.	Secara keseluruhan informasi yang didapatkan sudah sangat sesuai dan memadai untuk kebutuhan bahan ajar interaktif yang telah dikembangkan			✓		

Jika Bapak/Ibu merasa bahwa ada penilaian lainnya yang perlu dikemukakan mohon tuliskan pada kolom yang tersedia di bawah ini.

- Gunakan kata kerja operasional pada setiap pernyataan.
- Pernyataan yang dibuat digunakan dengan aspek yang dinilai khususnya kegunaan.

**Penilaian umum :**

- Angka 1 berarti belum dapat digunakan
- Angka 2 berarti dapat digunakan dengan revisi besar
- Ⓒ Angka 3 dapat digunakan dengan revisi kecil
- Angka 4 berarti dapat digunakan tanpa revisi

Palopo, 21 Maret 2023



Lilis Suryani, S.Pd., M.Pd.  
NIDN 2013079003

*Lampiran 12: Lembar Validasi Instrumen Angket Praktikalitas Peserta Didik*

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN ANGKET PRAKTIKALITAS SISWA  
PENGEMBANGAN BAHAN AJAR INTERAKTIF BERBASIS KEARIFAN LOKAL  
PADA TEMA V PAHLAWANKU KELAS IV SD 037 BARANAE  
KEC. BAEBUNTA KAB. LUWU UTARA**

**Nama Validator** : Lilis Suryani, S.Pd., M.Pd.

**Pekerjaan** : Dosen

**Bidang Validator** : Ahli Evaluasi

**A. Tujuan**

Dalam rangka menyusun skripsi dengan judul "*Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis Kearifan Lokal pada Tema V Pahlawanku Kelas IV SD 037 Baranae*" oleh Hariawan Nim: 19.0205.0027 program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Untuk itu peneliti meminta Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap instrumen yang dikembangkan tersebut. Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk mengukur kevalidan oleh para validator.

**B. Petunjuk**

Peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut :

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap instrumen analisis kebutuhan materi ajar yang telah dibuat sebagaimana terlampir.
2. Untuk tabel aspek yang dinilai, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda ceklis (√) pada kolom penilaian sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk penilaian umum, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

**Keterangan Skala Penilaian :**

- Angka 1 berarti “kurang relevan”
- Angka 2 berarti “cukup relevan”
- Angka 3 berarti “relevan”
- Angka 4 berarti “sangat relevan”

**TABEL PENILAIAN**

No.	Pernyataan	Penilaian				Catatan
		1	2	3	4	
1.	Informasi yang diperoleh jelas			✓		
2.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami			✓		
3.	Aspek yang diamati berkaitan dengan tujuan penelitian				✓	
4.	Tidak ada butir instrumen yang sulit dijawab oleh narasumber			✓		
5.	Aspek yang diamati berisi satu gagasan yang lengkap				✓	
6.	Informasi yang didapatkan sangat memungkinkan tentang harapan mengenai praktikalitas bahan ajar interaktif berbasis kearifan lokal yang telah dikembangkan			✓		
7.	Pengumpulan informasi yang dicari melalui instrumen berkaitan langsung dengan materi yang termuat dalam bahan ajar			✓		
8.	Secara keseluruhan informasi yang didapatkan sudah sangat sesuai dan memadai untuk kebutuhan bahan ajar interaktif yang telah dikembangkan			✓		

Jika Bapak/Ibu merasa bahwa ada penilaian lainnya yang perlu dikemukakan mohon tuliskan pada kolom yang tersedia di bawah ini.

- Gunakan kalimat pada pernyataan yang mudah dipahami peserta didik
- pernyataan yang dibuat disesuaikan dengan aspek yang dinilai

**Penilaian umum :**

- Angka 1 berarti belum dapat digunakan
- Angka 2 berarti dapat digunakan dengan revisi besar
- Ⓞ Angka 3 dapat digunakan dengan revisi kecil
- Angka 4 berarti dapat digunakan tanpa revisi

Palopo, 21 Maret 2023



**Lilis Suryani, S.Pd., M.Pd.**  
NIDN 2013079003

*Lampiran 13: Lembar Validasi Uji Praktikalitas Produk oleh Guru*

**LEMBAR INSTRUMEN PRAKTIKALITAS GURU**

**(Angket Respon Guru Kelas IV SD 037 Baranae)**

**LEMBAR VALIDASI PRAKTIKALITAS PENGEMBANGAN BAHAN AJAR  
INTERAKTIF BERBASIS KEARIFAN LOKAL PADA TEMA V PAHLAWANKU  
KELAS IV SD 037 BARANAE KEC. BAEBUNTA KAB. LUWU UTARA**

**Nama Validator : Armawati Sirrok, S.Pd.**

**Pekerjaan : Guru**

**Bidang Validator : Uji Validasi Praktisi**

Dalam rangka menyusun skripsi dengan judul "*Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis Kearifan Lokal pada Tema V Pahlawanku Kelas IV SD 037 Baranae*" oleh Hariawan Nim: 19.0205.0027 program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Untuk itu peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut.

**Petunjuk:**

Peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut :

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap bahan ajar interaktif berbasis kearifan lokal yang telah dibuat melalui lembar validasi yang terlampir.
2. Pada tabel penilaian, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda ceklis (✓) sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu berdasarkan keterangan skala penilaian.
3. Untuk penilaian umum, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

**Keterangan Skala Penilaian :**

- a. Angka 1 berarti “kurang relevan”
- b. Angka 2 berarti “cukup relevan”
- c. Angka 3 berarti “relevan”
- d. Angka 4 berarti “sangat relevan”

**TABEL PENILAIAN**

No	Aspek	Indikator	1	2	3	4
1	Kelayakan Isi	1. Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar dan indikator pembelajaran				✓
		2. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran				✓
		3. Kejelasan alur, terstruktur dan sistematis				✓
		4. Kelengkapan informasi			✓	
		5. Bahasa yang digunakan mudah dipahami			✓	
2	Kelayakan Penyajian	6. Memudahkan proses pembelajaran				✓
		7. Bahan ajar mudah digunakan				✓
		8. Dapat memudahkan pendidik dalam memahami materi				✓

		9. Pembelajaran menggunakan bahan ajar interaktif berbasis kearifan lokal membantu guru mengenalkan pahlawan yang berasal dari Tana Luwu kepada siswa				✓
3	Kelayakan Bahasa	10. Struktur kalimat tepat				✓
		11. Penggunaan bahasa yang baik dan benar			✓	
4	Kelayakan Kefrafikan	12. Desain bahan ajar menarik				✓
		13. Ukuran gambar dan animasi yang tersedia dalam bahan ajar sudah tepat				✓
		14. Kesesuaian ilustrasi (gambar/karakter dan animasi) dengan materi				✓
		15. Interaktifitas			✓	

Jika Bapak/Ibu merasa bahwa ada penilaian lainnya yang perlu dikemukakan mohon tuliskan pada kolom yang tersedia di bawah ini.

**Penilaian umum :**

- a. Angka 1 berarti belum dapat digunakan
- b. Angka 2 berarti dapat digunakan dengan revisi besar
- c. Angka 3 dapat digunakan dengan revisi kecil
- d. Angka 4 berarti dapat digunakan tanpa revisi

Katonantanah, 10 / 4 2023



**Armawati Sirrok, S.Pd.**

NIP. 19740630 202121 2 005

*Lampiran 14: Lembar Validasi Uji Praktikalitas Produk oleh Peserta Didik*

**LEMBAR INSTRUMEN PRAKTIKALITAS SISWA**

(Angket Respon Siswa Kelas IV SD 037 Baranae)

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR INTERAKTIF BERBASIS KEARIFAN LOKAL**

**PADA TEMA V PAHLAWANKU KELAS IV SD 037 BARANAE**

**KEC. BAEBUNTA KAB. LUWU UTARA**

Nama : *muh ASHAR*  
Kelas : *IV*

**Pengantar:**

Kepada adik-adik kelas IV yang saya banggakan. Saya mengharapkan partisipasi dan kejujuran adik-adik untuk mengisi angket ini terhadap bahan ajar interaktif berbasis kearifan lokal yang telah dibuat. Untuk partisipasi dari adik-adik, saya ucapkan terima kasih.

**Petunjuk:**

1. Dimohon adik-adik memberikan penilaian terhadap bahan ajar interaktif berbasis kearifan lokal yang telah dibuat melalui lembar validasi yang terlampir.
2. Pada tabel penilaian, dimohon adik-adik memberikan tanda ceklis (✓) sesuai dengan penilaian adik-adik berdasarkan keterangan skala penilaian.
3. Mohon diperhatikan bahwa angket ini sama sekali tidak mempengaruhi prestasi belajar di kelas.

**Keterangan Skala Penilaian :**

- a. Angka 1 berarti "kurang relevan"
- b. Angka 2 berarti "cukup relevan"
- c. Angka 3 berarti "relevan"
- d. Angka 4 berarti "sangat relevan"

**TABEL PENILAIAN**

No	Aspek	Indikator	1	2	3	4
1	Media Pembelajaran	1. Semua tulisan, gambar/animasi, suara, dan video dalam bahan ajar dapat dilihat dan didengar dengan baik dan jelas				✓
		2. Kejelasan petunjuk penggunaan bahan ajar				✓
		3. Tampilan bahan ajar yang menarik				✓
		4. Bahasa yang digunakan mudah dipahami				✓
		5. Mendapatkan pengalaman baru				✓
2	Materi Pembelajaran	6. Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran				✓
		7. Memberikan pengetahuan terkait dengan materi pahlawan yang berasal dari Tana Luwu				✓
		8. Materi mudah dipahami				✓
		9. Lebih bersemangat dalam belajar				✓
		10. Pembelajaran menjadi lebih menyenangkan				✓

*Lampiran 15: Surat Keterangan Bebas Mata Kuliah*



IAIN PALOPO

**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**  
**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH**  
*Jl. Agatis Kel. Balandai Kec. Bara Kota Palopo 91914*  
e-mail:

**SURAT KETERANGAN BEBAS MATA KULIAH**  
No.0284/In.19/PGMI/PP.09/06/2023

Yang bertandatangan dibawah ini, Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan menerangkan bahwa:

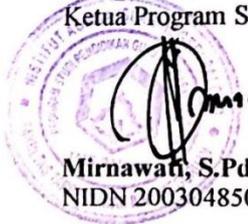
Nama : Hariawan  
NIM : 1902050027  
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Adalah mahasiswa Angkatan 2019 yang sudah menyelesaikan beberapa kegiatan akademik antara lain:

1. Lulus mata kuliah semester I s/d VIII
2. Lulus mata kuliah PPL
3. Lulus mata kuliah KKN
4. Lulus Ujian Komprehensif

Demikian surat keterangan bebas mata kuliah ini diberikan untuk dipergunakan sebagai mana mestinya.

Mengetahui:  
Ketua Program Studi,



Mirnawati, S.Pd, M.Pd.  
NIDN 2003048501

Palopo, 13 / 6 2023  
Penasehat Akademik,

Dr. Hj. Salmilah, S.Kom., M.T  
NIP 197612102005012001

*Lampiran 16: Surat Keterangan telah Melaksanakan Penelitian*



**PEMERINTAH KABUPATEN LUWU UTARA  
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UPT SD NEGERI 037 BARANAE**

*Alamat : Katonan Tanah Desa Mario Kecamatan Baebunta Kab. Luwu Utara*

**SURAT KETERANGAN  
NOMOR : 421/061/UPT SDN 037 BARANAE/V/2023**

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : MINIATI SAINA SP.S.Pd.SD  
NIP : 19690212 199210 2 001  
Unit kerja : UPT SDN 037 BARANAE  
Jabatan : KEPALA UPT

Menerangkan Dengan Sebenarnya Bahwa :

Nama : HARIAWAN  
No Induk Mahasiswa : 19 0205 0027  
Tempat/ Tanggal Lahir : Mario, 4 Februari 2001  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Telah melaksanakan penelitian disekolah ini dengan judul "PENGEMBANGAN BAHAN AJAR INTERAKTIF BERBASIS KEARIFAN LOKAL PADA TEMA 5 PAHLAWANKU KELAS IV UPT SD NEGERI 037 BARANAE KEC. BAEBUNTA KAB. LUWU UTARA" Pada Tanggal 07 Februari s.d. 10 April 2023.

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Katonan Tanah, 02 Mei 2023



*Lampiran 17: Surat Keterangan Mampu Membaca Al-Qur'an*



IAIN PALOPO

**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**  
**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH**  
Jl. Agatis Kel. Balandai Kec. Bara Kota Palopo 91914  
e-mail: pgmi.iainpalopo@gmail.com

**SURAT KETERANGAN**

Nomor: 0245/In.19/PGMI/PP.09/05/2023

Pengelola Lajnatu Ikhtibari Qiraahati Qur'an Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (LIQQ PGMI) menerangkan bahwa mahasiswa berikut:

Nama : Hariawan  
NIM : 1902050027

Mahasiswa tersebut telah melakukan tes baca Alqur'an dan dinyatakan **LULUS**.  
Demikian keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Palopo, 25 Mei 2023

Mengetahui  
Ketua TIM LIQQ

Dra. Hj. Nursyamsi, M.Pd.I.  
NIP. 19630710 199503 2 001

Ketua Prodi PGMI



Mirnawati, S.Pd., M.Pd.  
NIDN. 2003048501

Keterangan:  
**Masih perlu bimbingan**

*Lampiran 18: Dokumentasi*

Analisis Kebutuhan:



Uji Coba Produk:



*Lampiran 19: Hasil Cek Plagiarisme Buku Panduan Produk*

Buku Panduan Merged

ORIGINALITY REPORT

<b>18%</b> SIMILARITY INDEX	<b>18%</b> INTERNET SOURCES	<b>6%</b> PUBLICATIONS	<b>4%</b> STUDENT PAPERS
--------------------------------	--------------------------------	---------------------------	-----------------------------

PRIMARY SOURCES

<b>1</b>	<b>zombiedoc.com</b> Internet Source	<b>4%</b>
<b>2</b>	<b>www.scribd.com</b> Internet Source	<b>4%</b>
<b>3</b>	<b>id.123dok.com</b> Internet Source	<b>3%</b>
<b>4</b>	<b>Submitted to Universitas Muria Kudus</b> Student Paper	<b>2%</b>
<b>5</b>	<b>123dok.com</b> Internet Source	<b>1%</b>
<b>6</b>	<b>gapuriberbagi.wordpress.com</b> Internet Source	<b>1%</b>
<b>7</b>	<b>sipadu.isi-ska.ac.id</b> Internet Source	<b>1%</b>
<b>8</b>	<b>myzahblogger.blogspot.com</b> Internet Source	<b>1%</b>
<b>9</b>	<b>digilib.iain-palangkaraya.ac.id</b> Internet Source	<b>1%</b>
<b>10</b>	<b>repository.radenintan.ac.id</b> Internet Source	<b>1%</b>

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off

Lampiran 20: RPP Kelas IV Tema V Subtema I Pembelajaran ke 2

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**  
**JENIS LURING KURIKULUM 2013**

Satuan Pendidikan : UPT SD Negeri 037 Baranae  
 Kelas/Semester : 4/1  
 Tema : Pahlawanku (Tema 5)  
 Sub Tema : Perjuangan Para Pahlawan (Subtema 1)  
 Muatan Terpadu : IPA (3.7, 4.7), IPS (3.4, 4.4), Bahasa Indonesia (3.7, 4.7)  
 Pembelajaran ke : 1  
 Alokasi waktu : 1 Hari (16 Oktober 2020) Selasa

**A. Tujuan Pembelajaran**

1. Setelah membaca teks tentang Raja Purnawarman, siswa mampu menjawab pertanyaan dengan benar dan menceritakan kembali isi cerita menggunakan bahasa sendiri.
2. Setelah melakukan percobaan tentang cahaya, siswa mampu menyimpulkan sifat-sifat cahaya dan hubungannya dengan penglihatan dengan benar.
3. Setelah melakukan percobaan tentang cahaya, siswa mampu menulis laporan tentang sifat cahaya dan hubungannya dengan penglihatan dengan rinci dan benar.

**B. Kegiatan Pembelajaran**

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa belajar dimulai dengan berdoa. (Religius dan Integritas)</li> <li>2. Siswa mengisi buku pantau harian dengan kegiatan beribadah dan membantu pekerjaan orangtua. (Karakter dan Life Skills)</li> <li>3. Siswa menulis kegiatan kesukaan hari ini yang akan dilakukan. (Pengalaman belajar dan Variasi Aktivitas)</li> <li>4. Siswa melihat siaran TV atau mendengarkan siaran radio sesuai jadwal yang telah diberikan guru. (Variasi Aktivitas)</li> </ol>	15 menit
Kegiatan Inti	<p><b>A. Alat dan Bahan</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peraga digital SCI Media</li> <li>2. Panduan Buku Siswa dan Guru</li> <li>3. Buku kendali Harian Aktivitas siswa</li> <li>4. Siaran TV</li> <li>5. Siaran Radio</li> <li>6. Lingkungan sekitar</li> </ol> <p><b>B. Membaca</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa membaca teks tentang Raja Purnawarman kemudian menjawab pertanyaan secara klasikal</li> <li>2. Apabila terdapat jawaban yang kurang tepat siswa bisa memperbaikinya dengan dibantuan orangtua. Selanjut kemudian menceritakan kembali kepada orangtua tentang isi bacaan dengan memperhatikan fakta-fakta yang ada, runtut dan menggunakan ejaan yang benar. (Remembering, Understanding)</li> </ol> <p><b>C. Mencoba</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa melakukan percobaan tentang Sifat – sifat Cahaya di rumah. (Creativity and Innovation ), (Remembering, Understanding, Applying)</li> <li>2. Siswa menyiapkan bahan yang digunakan untuk melakukan percobaan.</li> <li>3. Siswa mencatat hasil percobaan pada tabel yang telah disiapkan.</li> <li>4. Di akhir laporannya siswa menuliskan kesimpulan dan membuat laporan terkait percobaan tentang Sifat – sifat Cahaya.</li> </ol>	155 menit
Kegiatan Penutup	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa melaporkan semua latihan dan dokumentasi kegiatan hari ini di buku siswa masing-masing.</li> <li>2. Siswa kerja sama dengan orangtua untuk menyelesaikan tugas rumah. (Gotong royong)</li> <li>3. Belajar menyanyikan salah satu lagu daerah untuk menumbuhkan nasionalisme, persatuan, dan toleransi.</li> <li>4. Siswa mengakhiri kegiatan belajar dengan doa. (Religius)</li> </ol>	10 menit

**C. Penilaian**

1. Pengamatan Sikap : (Pengamatan dan rekaman sikap berupa buku panduan kegiatan harian siswa)
2. Penilaian Pengetahuan : (Tes tulis, lembar pencapaian hasil belajar)
3. Penilaian Keterampilan : (Hasil kerja harian dibuku siswa, unjuk kerja, produk karya)



Rektorat  
Kampus Sekeloa,

MULYA SARWA, SP.S.Pd,SD  
NIP. 196302121962102001

2021

Guru Kelas 4

ANNAWATI DURRAK, S.Pd  
NIP. 1974030219721210005



## RIWAYAT HIDUP



**Hariawan**, lahir di Desa Mario, Kec. Baebunta, Kab. Luwu Utara pada tanggal 04 Februari 2001. Penulis merupakan anak ketiga dari 3 bersaudara dari pasangan Ayahanda “**Rasyid**” dan Ibunda “**Hawaida**”. Saat ini, penulis bertempat tinggal di desa Mario Kec. Baebunta,

Kab. Luwu Utara. Penulis pertama kali menempuh pendidikan pada umur 7 tahun di SDN 037 Palandan Kec. Baebunta, Kab. Luwu Utara dan selesai pada tahun 2013. Pendidikan SMP diselesaikan pada tahun 2016 di SMPN 03 Baebunta dan melanjutkan pendidikan di sekolah menengah kejuruan tepatnya di SMKN 08 Luwu Utara dengan mengambil jurusan Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ) yang diselesaikan pada tahun 2019. Pada tahun 2019 penulis mendaftarkan diri di kampus IAIN Palopo pada jalur SPAN-PTKIN dan diterima pada jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan.

Berkat petunjuk dan pertolongan dari Allah swt. usaha dan disertai doa dari kedua orang tua dalam menjalani aktivitas akademik di Institut Agama Islam Negeri Palopo. Alhamdulillah pada tahun 2023, penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan skripsi berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis Kearifan Lokal pada Tema V Pahlawanku Kelas IV SD 037 Baranae Kec. Baebunta Kab. Luwu Utara”.

Contact person penulis: [hariawan040201@gmail.com](mailto:hariawan040201@gmail.com)